PLANETstation

PLAYSTATION™ Y PS2™ 10… TA IND… PENDIENTE

ICO

MI CASTILLO, MIS CUERNOS Y YO

GRANDIA 2

PREVIA Y REPORTAJE ESPECIAL SOBRE EL MEJOR RIVAL DE FINAL FANTASY

PRO EVOLUTION SOCCER

LA MEJOR SAGA DE FÚTBOL VUELVE A PS ONE

STATE OF EMERGENCY

REVOLUCIÓN A TORTAZO LIMPIO

NÚMERO 41 | ESPAÑA 2,98 EUROS



editorial aurum

¡¡¡SORTEAMOS!!!
5 PACKS STATE OF EMERGENCY Y 10 JUEGOS ICO



MAXIMO
CAPCOM NOS DEVUELVE AL MUNDO MÁGICO DE GHOSTS'N GOBLINS



VIRTUA FIGHTER 4
PLAYSTATION 2 ACOGE LA MÍTICA SAGA DE BEAT'EM-UPS DE SEGA



FINAL FANTASY VI
PRIMERA PARTE DE LA GUÍA DEL ÚLTIMO GRAN JUEGO DE ROL PARA TU PS ONE

PLANETSTATION 41 ABRIL 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@intercom.es aurum@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Tonio L. Alarcón **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Carlos Fernández (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isarn Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García Rda. Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com
DISTRIBUCIÓN Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment



DESPEGUE

Cuando parecía que la espera hasta la llegada de *Final Fantasy X* se iba a hacer eterna, Ubi Soft nos ha ayudado a hacerla más soportable con el lanzamiento de un auténtico juegazo: *Grandia 2*. No recurriremos al chiste fácil para deciros que fue un Gran Día cuando esta joya de Game Arts llegó a nuestra redacción (ups, se nos ha escapado), pero para celebrarlo, os hemos preparado un especial que repasa la historia de esta prolífica compañía japonesa. Sin embargo, no es sólo *Grandia* lo que reluce. En este número también encontraréis títulos de la talla de *Virtua Fighter 4*, *Ico* o *Maximo*. Y la guinda al pastel la pone la primera parte de la guía de *Final Fantasy VI*. Nostálgicos que somos.

¡NUEVA DIRECCIÓN!

Ronda de Sant Pere, 38
08010 Barcelona

planet@intercom.es

12 VIRTUA FIGHTER 4 **24** GRANDIA 2





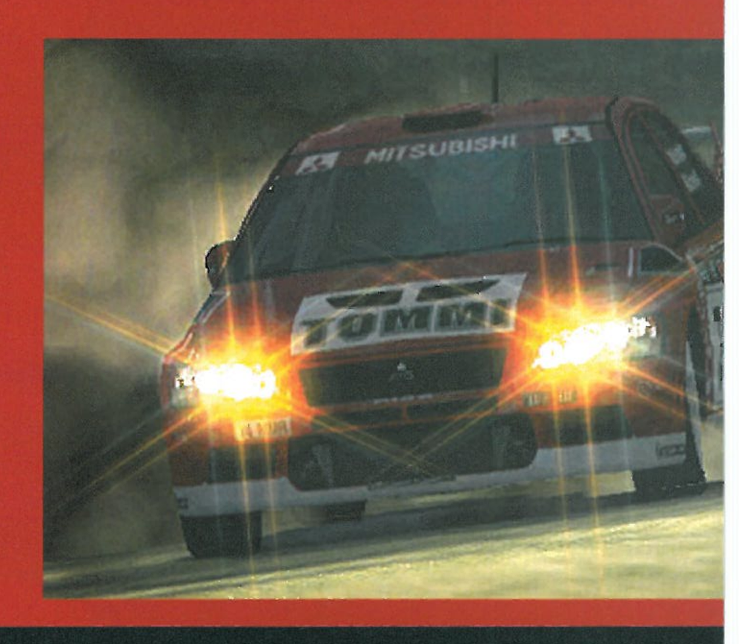
SONY ENSEÑA SUS CARTAS... VIRTUALES

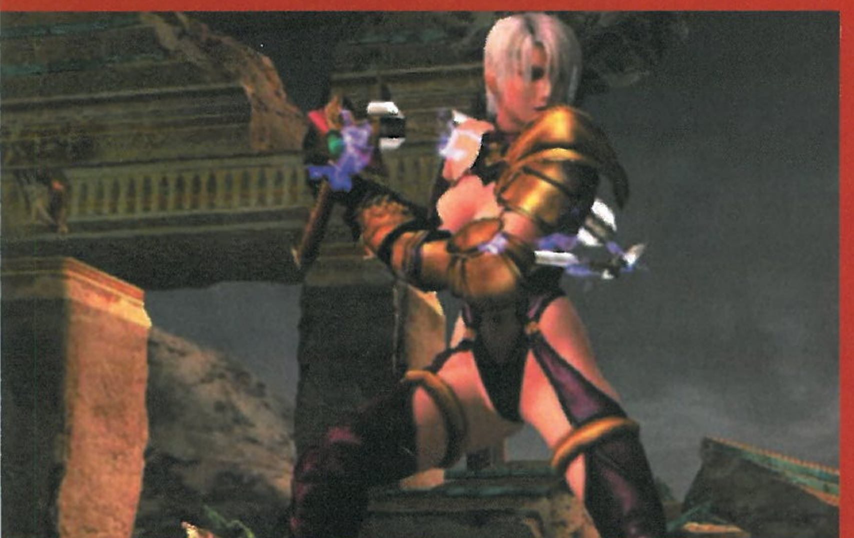
LA COMPAÑÍA JAPONESA HA ANUNCIADO OFICIALMENTE LAS DIRECTRICES DE SU ESTRATEGIA *ON-LINE*, Y HA DESVELADO LOS TÍTULOS DE FUTUROS JUEGOS EN RED TAN IMPRESIONANTES COMO *RESIDENT EVIL*

Seguramente muchos de vosotros os estábais preguntando últimamente cómo iba a funcionar exactamente la conexión a Internet de la PlayStation 2. Pues bien, Sony ha querido responder todas las preguntas y, para hacerlo a lo grande, organizó el mes pasado la PlayStation Meeting 2002. Allí se explicaron las características principales que tendrá la conexión de banda ancha en Japón, aunque por lo que parece cuando el sistema llegue a Europa funcionará de forma similar.

La red ha sido bautizada como PlayStation BB y se estrenará en el territorio nipón durante el próximo mes de abril. Una vez dado de alta con cualquiera de los cuatro proveedores escogidos por Sony, el usuario podrá descargar al nuevo disco duro de la consola cosas tan interesantes como música, vídeos.... o juegos para PSOne y PS2. Además también estarán a disposición del usuario servicios de correo electrónico e incluso algún tipo de opción muy similar a los populares 'messenger'.

Pero sin duda, lo más impresionante es la gran cantidad de títulos a los que vamos a poder jugar en red próximamente. La lista es extensa y muy interesante, pero quizá lo más destacable (además de la confirmación de la versión *on-line* de *Gran Turismo* y la aparición de *Final Fantasy XI*) es el anuncio oficial de *Resident Evil On-Line*. De esta manera, Capcom parece que no permitirá que su saga más emblemática se aleje demasiado de la consola de Sony.

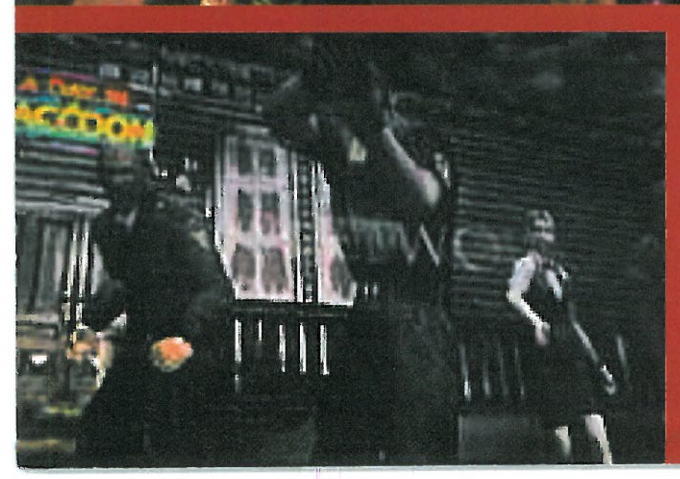




Otras compañías importantes (como Namco con un posible *Ace Combat On-Line*, Konami con juegos de música y deportes o Sega con la versión de *Hundred Swords* que ya se puede jugar en Dreamcast) también mostraron su apoyo a esta nueva estrategia que hará que la PlayStation 2 adquiera una nueva dimensión.

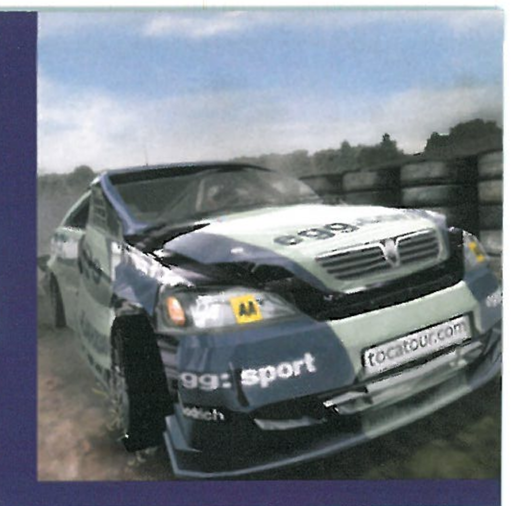
Impresionante, ¿no? Pues para poner la guinda al pastel, en el PlayStation Meeting 2002 también se confirmó la aparición de juegos tan esperados como *Moto GP 3*, *Time Crisis 3* o *Soul Calibur 2*, cuya fecha de aparición en el mercado está prevista para el próximo otoño.

UNA VEZ DADO DE ALTA CON CUALQUIERA DE LOS CUATRO PROVEEDORES ESCOGIDOS POR SONY, EL USUARIO PODRÁ DESCARGAR AL NUEVO DISCO DURO DE LA CONSOLA MÚSICA, VÍDEOS.... O JUEGOS





TOCA SE MODERNIZA EN PLAYSTATION 2



La saga *TOCA Touring Car* de Codemasters va a adaptarse a los tiempos que corren con *PRO Race Driver*, el esperado estreno de la serie en PlayStation 2. Aunque aún faltan algunos meses para que el juego vea la luz (su lanzamiento está previsto para el próximo mes de junio) ya se han empezado a desvelar algunas de las novedades que nos deparará este atractivo título automovilístico.

La verdad es que las cifras del juego son, a priori, impresionantes, ya que ofrecerá 42 coches reales, 13 campeonatos diferentes y 38 circuitos. Además, *PRO Race Driver* también contará con una presentación cinematográfica que animará los tiempos muertos entre cada una de las carreras. Otro detalle interesante es la utilización por parte de los desarrolladores de un nuevo sistema de detección de impactos bautizado como FEM (Finite Element Modelling). El FEM permitirá reproducir unos choques entre vehículos que serán de lo más real que se ha visto hasta ahora en una consola, ya que calcula de forma científica la reacción de la estructura del coche que ha sufrido el percance. Parece que la saga *TOCA* va a tener un más que digno sucesor.



ACTUALIDAD

ELECTRONIC ARTS MUESTRA SUS ANILLOS

Después enseñaros el mes pasado las primeras imágenes de la versión de Vivendi Universal sobre los libros de *El Señor de los Anillos*, ahora le toca el turno a Electronic Arts con su visión de la adaptación cinematográfica de la obra de Tolkien. El juego de EA estará más encarado a la acción y la aventura, aunque también será importante la elección del personaje, las armas o los movimientos en cada situación. Parece que los personajes controlables serán Aragorn, Gimli y Legolas, pero, por supuesto, el resto de los protagonistas del filme tendrán un papel destacado.

Por su parte, los escenarios serán en 3D y, por lo que hemos podido ver, prácticamente nos encontraremos con fotocopias de los de la película. Habrá que esperar hasta otoño para echarle el guante a tan prometedor juego.

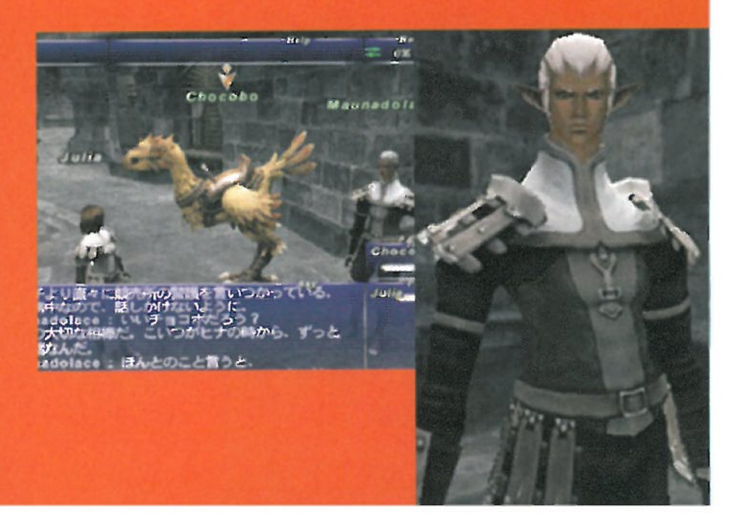




FINAL FANTASY XI LLEGA CON RETRASO

Tras algún que otro momento de suspense, por fin se ha hecho pública la fecha definitiva de lanzamiento de *Final Fantasy XI* en Japón. Aunque en un principio se había anunciado el 27 de abril como día de salida, finalmente será el 16 de mayo cuando la nueva creación de Square vea la luz.

El precio de *Final Fantasy XI* al cambio es de unos 67 euros y, además del juego propiamente dicho, también se incluirá un disco con todo lo necesario para acceder al portal PlayOnline de Square. En principio el acceso a PlayOnline será gratuito (por lo menos hasta que se diga lo contrario), pero la cuota mensual para jugar a *FF XI* ascenderá a 1.280 yenes (11 euros). Inicialmente se había especulado con la posibilidad de que los dos primeros meses fueran totalmente gratuitos, pero habrá que esperar a la confirmación oficial de Square para asegurarlo.



BREVES

NI ES UN PÁJARO, NI ES UN AVIÓN

La adaptación de la serie televisiva animada basada en Superman verá la luz a finales de año en Estados Unidos. El juego lleva por título *Superman: Shadow of Apokolips* y utilizará la técnica *cel shading* para presentarnos las aventuras del hombre de acero. No faltarán los clásicos poderes del superhéroe como la visión de rayos X, el superaliento o, por supuesto, la capacidad de volar cual pájaro. *Shadow of Apokolips* ofrecerá 15 niveles a través de los cuales asistiremos a 60 escenas que irán desarrollando el argumento.

BENDER SE PASA A LAS CONSOLAS

El equipo de desarrollo sueco UDS está trabajando en una versión para consolas de nueva generación de *Futurama*, la serie ambientada en el futuro obra de Matt Groening (creador de *Los Simpson*). Se trata de una aventura en la que podremos escoger entre Fly, Leila y Bender y que seguro contará con el desternillante sentido del humor que el señor Groening sabe imprimir a todas sus creaciones.

SPYRO SE ESTRENARÁ EN PLAY 2

Spyro se estrenará a finales de este año en PlayStation 2 con *Spyro: Enter the Dragonfly*. Esta vez será Vivendi Universal la compañía encargada de distribuir el nuevo juego del simpático dragón, que volverá con nuevos amigos y nuevas habilidades. Además, para aprovechar el potencial de la bestia negra de Sony también se ha creado un nuevo motor gráfico que nos permitirá admirar a un Spyro más vivo que nunca.

LOS VIDEOJUEGOS SUPERAN AL CINE

Un interesante informe del prestigioso Grupo NPD americano ha arrojado un resultado sorprendente: la industria del videojuego ha superado a la del cine en cuanto a ganancias se refiere. En el 2001, las ventas de videojuegos alcanzaron los 9.400 millones de dólares, mientras que el cine se quedó en 8.400 millones. Además, las ventas totales han crecido un 43% si las comparamos con las del 2000. ¿El videojuego va bien?
en la versión americana, aunque no estará doblado al castellano.

NYKO, CON PLAYSTATION 2

La distribuidora Nyko pone a disposición de los usuarios de PlayStation 2 dos nuevos periféricos. El mando Omega 2 cuenta con función de vibración y botones totalmente analógicos. El Wireless Remote, por su parte, es un mando a distancia para reproducir DVD y CD de audio en PlayStation 2 que ofrece una autonomía de hasta 16 metros. Además, este aparato permite conectar simultáneamente un mando de la consola y el control remoto al mismo puerto de la bestia negra de Sony.





PERIFÉRICOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Guillemot nos presenta tres nuevos productos de su marca Thrustmaster. El primero es el Top Gun Fox 2 Pro, un joystick perteneciente a una gama bastante conocida en PC que incorpora un mando giratorio, un acelerador deslizante y 10 botones de acción más un interruptor de 8 direcciones para realizar vistas panorámicas. Un periférico muy recomendable para los amantes de los simuladores de vuelo que se ha puesto a la venta a un precio de 46,70 euros.

Otro nuevo aparato es el Freestyle Bike, pensado para todos los juegos de conducción motociclística, ya que ofrece un botón para los distintos estilos posibles (deportivo, *cross*, *jetski*...) y un puño de gas analógico por 92,70 euros.

El último de los tres nuevos periféricos es la Beretta Gun, una pistola que, por 27,70 euros, pone a disposición de los fanáticos de los arcades de disparos un pedal para las recargas y un efecto de retroceso tras cada disparo.

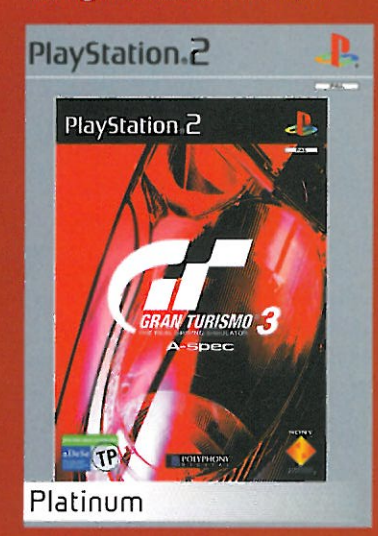


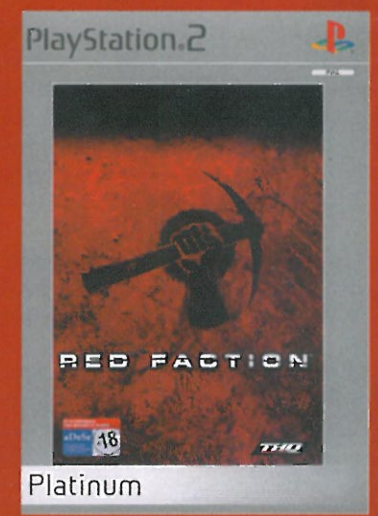
NUEVOS PACKS Y GAMA PLATINUM: ¿REBAJAS EN MARZO?

Sony ha puesto en práctica una serie de medidas que seguro van a contribuir a que la PlayStation 2 sea más asequible que nunca. Para empezar, ha puesto a la venta dos packs sumamente apetecibles que incluyen la consola y dos auténticos bombazos a un precio muy interesante: 339,99 euros. Los títulos escogidos para acompañar la compra de la consola son *Moto GP 2* y ¡*Metal Gear Solid 2*! Casi nada. Además, próximamente también se va a poner a la venta un lote que incluirá la PlayStation 2 y un mando DVD al mismo precio recomendado de la consola en solitario (299,99 euros).

Por otra parte, la exitosa línea Platinum que ya existía desde hace algún tiempo en PS One ha llegado ahora a PS2. Desde el 1 de marzo, *Tekken Tag Tournament*, *Dead or Alive 2*, *Gran Turismo 3* y *Formula One 2001* pueden adquirirse por 24,99 euros. Otras compañías también han añadido sus productos a la nueva gama, y juegos tan interesantes como *TimeSplitters*, *Red Faction* o *Star Wars: Starfighter* también han bajado su precio hasta situarse en la misma cantidad.

Asimismo, Acclaim ha rebajado los precios de algunos de sus primeros lanzamientos para PS2. Ahora, *Super Bust-a-Move* pasa a costar 19,95 euros, mientras que *Crazy Taxi* y *RC Revenge Pro* se sitúan en 29,95.







LA X-BOX YA ESTÁ AQUÍ



El día X ha llegado. Después de meses de informaros de la consola del señor Gates, por fin se ha producido el lanzamiento en Japón y Europa. En el país del sol naciente, la X-Box contó con una fiesta muy a la americana, con la presencia del mismísimo Bill Gates, que disfrutó de un auténtico baño de multitudes antes de entregar la consola al primer comprador japonés. A pesar de tanta parafernalia, el primer día se vendieron sólo unas 125.000 consolas (una cifra menor a la del lanzamiento de la GameCube, ya que se colocaron más de 133.000 unidades). En cuanto a los juegos, los más vendidos fueron *Dead or Alive 3*, *Jet Set Radio Future* y *Project Gotham Racing*.Y cuando leáis estas líneas ya se habrá producido el lanzamiento de la X-Box en Europa, y por lo tanto, en nuestro país. El precio definitivo de la máquina de Microsoft en España es de 479,99 euros (sí, casi 80.000 pesetas), mientras que los juegos se pondrán a la venta a 69,99 euros (11.645 de nuestras antiguas pesetas). Entre los 20 títulos que han acompañado a la consola el día de su lanzamiento destacan *Dead or Alive 3*, *Halo*, *Jet Set Radio Future*, *Project Gotham Racing*, *Max Payne*, *Oddworld: Munch's Oddysee* y *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

JUGANDO A DREAMCAST EN PC



Hace poco tiempo, una alianza de varias compañías (entre las que destacaban Sega y Namco) nació con el objetivo de potenciar el juego *on-line* en Japón. La primera iniciativa en este sentido ha sido ofrecer partidas en red a través de los PC con juegos de Dreamcast. Unos 100 títulos de la defenestrada consola de Sega podrán jugarse en Japón, Corea del Sur y Taiwán gracias a un emulador desarrollado a tal efecto. La cuota mensual se situará entre los 1.000 y los 3.000 yenes, y se rumorea que otra compañías se podrían adherir a este servicio, empezando por la mismísima Capcom.

RESIDENT EVIL Y GAME CUBE

A pesar de varios rumores que han circulado recientemente (algunos lanzados directamente desde Capcom America) parece que la exclusividad de Resident Evil en Game Cube está fuera de toda duda. Desde la central japonesa, Capcom ha querido dejar claro que el hecho de que una de sus sagas más famosas sea ahora mismo exclusiva del Cubo de Nintendo no depende en ningún caso de las ventas de la consola.

Además, cada vez parece estar más cercana la aparición de un interesantísimo pack que incluiría la Game Cube más Resident Evil, e incluso podría tratarse de una edición especial de la nueva consola de Nintendo. Por el momento se trata tan sólo de un rumor, pero sin duda este lote ayudaría a incrementar las ventas del Cubo. Y es que los zombies tiran mucho.



UN TRÍO DE IMPRESIÓN

Tres de las compañías más importantes en esto de los videojuegos han anunciado que están trabajando juntas. Sega, Nintendo y Namco van a colaborar en la creación de una nueva placa arcade bautizada como Triforce. Lo más interesante del caso es que esta placa está basada en el hardware de GameCube, lo que garantiza que los juegos desarrollados para esta clase de recreativas se podrán convertir fácilmente a la consola de Nintendo. Y teniendo en cuenta que Sega y Namco son quizás las dos compañías más prolíficas en esto de las recreativas, los resultados de esta alianza para la gran N pueden ser pueden ser muy beneficiosos.

CASTLEVANIA VOLVERÁ



Sin duda, *Castlevania: Circle of the Moon* fue uno de los mejores juegos que acompañaron el lanzamiento de la Game Boy Advance (algo a lo que contribuyó el hecho de que fuera uno de los pocos juegos desarrollados desde cero para la pequeña de Nintendo). El éxito del juego ha contribuido a que Konami se ponga ya manos a la obra para preparar una continuación de la saga. El título provisional del proyecto es *Concert of Castlevania*, y no estará listo hasta junio de este año. Esperemos que Konami solucione los problemas de visibilidad de *Circle of the Moon*, porque si no contribuirá a que medio mundo pierda la vista disfrutando de sus juegazos.

MARIO AL SOL



Aunque la nueva entrega de las andanzas de Mario no llegará al viejo continente hasta finales de año, Nintendo va poco a poco dando a conocer nuevos detalles del retorno de su personaje más emblemático. En *Mario Sunshine*, el fontanero bigotudo tendrá mejor aspecto que nunca gracias al potencial técnico de la GameCube, y sacará provecho de un extraño depósito de agua.

No se conocen muchos más datos sobre el desarrollo de la aventura, pero si el juego ofrece sólo la mitad que su antecesor (*Mario 64*), seguro que no defraudará a los fans. Aquí tenéis una de las últimas imágenes disponibles para que vayáis juzgando por vosotros mismos.

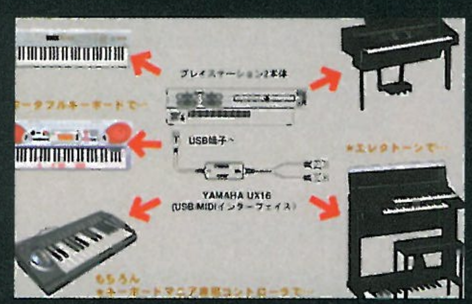
PLANETA JAPÓN



KONAMI SIGUE EN SU LÍNEA

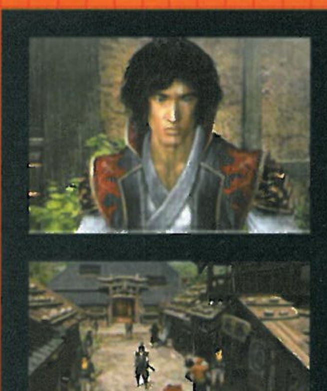
El mes pasado apareció en el mercado nipón *Keyboardmania II: 2nd Mix & 3rd Mix*, el primer recopilatorio de este *bemani* para la bestia negra de Sony. El juego continúa con la misma mecánica que su antecesor, por lo que los antiguos usuarios podrán utilizar el mismo teclado periférico que se incluía en la primera parte. Sin embargo, lo más interesante es que en esta nueva edición Konami ha incluido un interface de Yamaha llamado UX16, que se conecta al puerto USB de la consola y permite jugar con teclados profesionales que tengan dicha conexión.

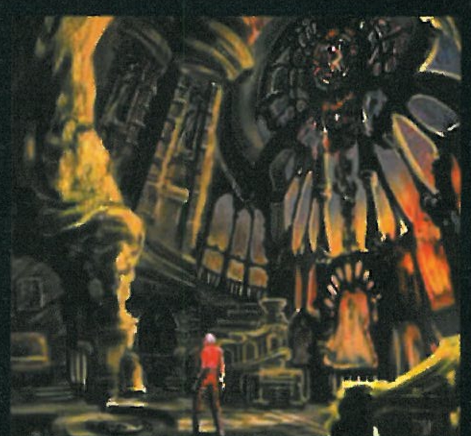
Pero no sólo los jugones japoneses están de enhorabuena, sino también los aficionados de todo el mundo a este peculiar género, que por fin verán cumplidos sus sueños más lúdicos pudiendo disfrutar de tocar las 21 canciones de *Keyboardmania 2nd Mix* y las 31 de *3rd Mix*, directamente extraídas de sus máquinas recreativas.















CAPCOM, MÁS GRANDE TODAVÍA

La compañía de Osaka pasa un buen momento, sobre todo por la buena salud económica que le proporcionan los excelentes productos que sus desarrolladores han programado en los últimos años. Sin ir más lejos su último título estrella, *Devil May Cry*, ha conseguido vender nada más y nada menos que 2.060.000 unidades en todo el mundo, poniéndose por encima del también exitoso *Onimusha*. No obstante, la segunda parte de éste, *Onimusha 2*, va camino de batir el récord de las aventuras de Dante, ya que antes de salir a la venta se han reservado la friolera de 800.000 copias del juego.



ATLUS REVIVE A PSONE EN JAPÓN

La casi extinta 32 bits de Sony se está ganando a pulso el corazón de los más pequeños de la casa, dando igual de que país sean. Mientras en Occidente abundan los juegos basados en filmes de Disney para PS One, en Japón se estilan otros divertimentos al más puro estilo Pikachu. Por eso la compañía Atlus ha decidido hacer una conversión para la entrañable gris de *Shin Megami Tensei Devilchildren* de Game Boy Color, un juego de rol basado en una serie de anime y con algunos apuntes de *card battle game*, en el que se enfrentan dos ejércitos diferentes, uno rojo y otro azul (¿rojo? ¿azul? ¿no os suena de algo?). El 28 de marzo será la fecha indicada para que los niños nipones puedan disfrutar de este divertido juego.





VOLANDO QUE ES GERUNDIO

Taito está a punto de dar una agradable sorpresa a los aficionados a los simuladores aéreos del archipiélago nipón, ya que el próximo 28 de marzo pondrá a la venta *Jet de GO! 2 Let's go by airliner* para PS2. Como su mismo nombre indica, se trata de la secuela del divertido *Jet de GO!* que apareció para Playstation hace tres años. Para mejorar aún más las amplias posibilidades como simulador que tiene el juego, Taito ha fabricado un controlador especial para que los jugones se sientan como un auténtico pilotos de aviones de la JAL (las Líneas Aéreas Japonesas, que por cierto no tienen nada que ver con Chiquito de la Calzada).



LOS MÁS ESPERADOS POR EL PÚBLICO JAPONÉS

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 FINAL FANTASY XI (PS2-SQUARESOFT)
2 SUPER ROBOT TAISEN IMPACT (PS2-BANPRESTO)
3 ONIMUSHA 2 (PS2-CAPCOM)
4 XENOSAGA EPISODE 1: DER WILLE ZUR MACHT (PS2-NAMCO)
5 TEKKEN 4 (PS2-NAMCO)

LOS MÁS VENDIDOS JAPÓN, MARZO 2002

(SEGÚN DENGEKI PLAYSTATION)

1 SANGOKUSHI SENKI (PS2) **27.669/93.276**
2 GRANDIA 2 (PS2) **27.030/27.030**
3 SAMURAI (PS2) **24.446/146.710**
4 VIRTUA FIGHTER 4 (PS2) **17.723/470.475**
5 FINAL FANTASY X: INTERNATIONAL (PS2) **12.474/172.679**
6 SPACE CHANNEL 5 PART 2 (PS2) **9.031/43.515**
7 ROMANCE OF THREE KINGDOMS VIII (PS2) **8.791/144.764**
8 GRANDIA XTREME (PS2) **8.267/206.869**
9 GRAN TURISMO CONCEPTS 2001 TOKYO (PS2) **7.366/361.084**
10 ZOIDS 2: HERRICK REPUBLIC VS GAIROS EMPIRE (PSONE) **6.433/6.433**

VIRTUA FIGHTER 4

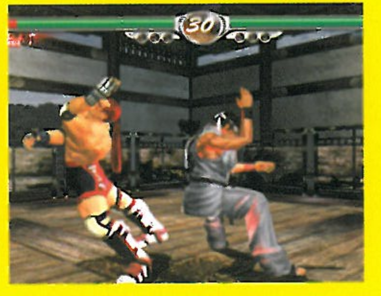
LUCHADORES VIRTUALES VER. 4.0

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **AM2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **MAYO**

Yu Suzuki lo ha vuelto a hacer. Después del pequeño bache en el camino que supuso el decepcionante *Virtua Fighter 3* (sobre todo por su complicadísima jugabilidad), ha conseguido que la saga de beat'em-ups más característica de Sega dé un nuevo salto adelante... aunque curiosamente para conseguirlo haya tenido que dar un pequeño paso atrás (esta previa empieza a parecerse a una canción de Ricky Martin). Y es que, por lo que hemos visto en la beta que ha llegado a nuestra Redacción, este juego puede hacerse fácilmente con el trono al mejor juego de lucha para PS2, incluso por delante de *Tekken 4*.

Con *VF4* los programadores de AM2, renunciando a la complejidad del anterior título de la serie, han conseguido una jugabilidad tan asequible que nos recuerda poderosamente a juegos como *Soul Calibur* o *Dead or Alive 2*, con una curva de aprendizaje relativamente corta (aunque a *DOA2*, desde luego, no le falta abundancia de curvas por todas partes). No hacen falta complicadas combinaciones del mando para poder sobrevivir con éxito a un combate: con sólo dos botones y un poco de habilidad manejando el mando analógico, es fácil convertirse en una auténtica máquina de











UNA DECEPCIÓN PARA DREAMCAST

El anterior episodio de la saga creada por Yu Suzuki fue *Virtua Fighter 3tb* para Dreamcast, una versión de la recreativa original a la que AM2 le añadió un modo Team Battle (que permitía formar equipos de tres jugadores). Quizá hubiera llamado la atención de no ser por la interposición de dos palabras: *Soul Calibur*. Muy a pesar de Sega, el beat'em-up de Namco dejaba sus gráficos como auténticas chapuzas (aún hoy siguen siendo de lo mejor del género) y, sobre todo, dejaba en pañales el demasiado complejo sistema de combate de *VF3tb*, que a veces se hacía auténticamente desesperante.



CON SÓLO DOS BOTONES Y UN POCO DE HABILIDAD MANEJANDO EL MANDO ANALÓGICO, ES FÁCIL CONVERTIRSE EN UNA AUTÉNTICA MÁQUINA DE MACHACAR CONTRARIOS

machacar contrarios al estilo del Chuck Norris de los buenos tiempos.

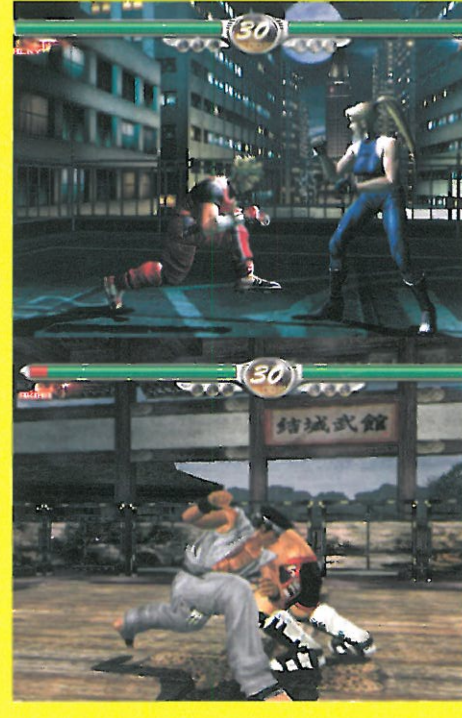
Pero esta facilidad de manejo no implica que el sistema de combate no sea profundo, todo lo contrario. Resulta sencillo pelear con eficacia, pero para vencer a los enemigos más poderosos del juego hace falta un dominio muy preciso de los movimientos de los luchadores, especialmente la amplia gama de formas de defenderse. Ésta es una de las aportaciones más interesantes de este *VF4*, el refuerzo y ampliación de las cabriolas defensivas y sobre todo de la necesidad del contraataque, lo que hace que la técnica 'voy a apretar los botones todo el rato a ver si así gano el combate de churrito' no tenga ninguna eficacia.

MODOS PARA DAR Y PARA VENDER

Suzuki y su equipo han querido dejar claras las diferencias entre *VF4* para recreativas y su versión para PS2, por lo que le han añadido un par de interesantes modos, en concreto los llamados Training y Kumite. Como su nombre indica, la modalidad Training sirve para que el usuario aprenda los movimientos básicos del juego, pero en esta ocasión hay que reconocer que se trata de uno de los entrenamientos mejor trabajados y más profundos que hemos visto hasta ahora. Está dividido en tres submodos diferenciados y complementarios: Command, en el que se pueden practicar todos los golpes de un luchador ya que aparecen en la parte superior de la pantalla; Free, en el que se puede programar a tu contrario con decenas de variables para ajustarlo a tu nivel; y Trial, en el que la CPU nos va explicando paso a paso todas las nociones de juego de *VF4*, desde el puñetazo más simple al combo aéreo más complejo.

Y por si eso no fuera suficiente, también se nos da la posibilidad de crearnos un *sparring* a medida contra el que poder entrenarnos a fondo. No hay más que crearlo, grabarlo en la tarjeta de memoria y luchar contra él, haciendo que aprenda los movimientos que nosotros realizamos para luego usarlos contra nosotros. Es más, si queremos también podemos grabar combates para luego hacer que el *sparring* aprenda los movimientos que nosotros le indiquemos mediante el mando o, si lo preferimos, hacerle olvidar los que no nos interesen. Impresionante, ¿verdad? Pues eso no es todo.

Como quizás sepáis, en Japón se podían comprar unas tarjetas llamadas VFnet que se introducían en las máquinas recreativas de *VF4* para poder ir desarrollando un luchador propio, aumentando estadísticas y consiguiendo ítems especiales a medida que ibas ganando combates. Pues bien, los chicos de AM2 han decidido reproducir las VFnet mediante la tarjeta de memoria de











LOS PROGRAMADORES HAN APROVECHADO TODA LA POTENCIA GRÁFICA DE LA PS2 PARA CONSEGUIR ALGUNOS DE LOS ENTORNOS MÁS PRECIOSOS QUE HEMOS VISTO EN MUCHOS AÑOS

HAY QUE RECONOCER QUE EL MODO TRAINING ES UNO DE LOS ENTRENAMIENTOS MEJOR TRABAJADOS Y MÁS PROFUNDOS QUE HEMOS VISTO HASTA AHORA

la PS2, haciendo que podamos escoger a un luchador e irlo subiendo de nivel. Para ese fin se ha creado el modo Kumite, una especie de modo de supervivencia en el que hay que ir disputando sucesivos combates contra enemigos generados por la CPU con el fin de comprobar nuestra habilidad en las artes de la lucha. Así, después de pasar cierto número de combates llega uno que es una Prueba de Nivel, gracias a la que podemos aumentar nuestro 'cinturón'. Y es que, como en kárate y otras artes marciales japonesas, con esos exámenes nuestro personaje va subiendo desde su inicial décimo *kyu* (la menor gradación marcial) hasta conseguir el primer *kyu* (el famoso cinturón negro), tras lo cual adquiriremos los sucesivos *dans* hasta convertirnos en auténticos maestros de las artes marciales.

ENTORNOS PARA BABEAR

Pero lo que sin lugar a dudas más llamará la atención de esta nueva obra de Yu Suzuki, por encima de toda su jugabilidad, es el asombroso nivel gráfico con el que cuenta. Después de los pobres modelados y las texturas planas de *VF3tb*, es una agradable sorpresa ver que los programadores de AM2 hayan aprovechado toda la potencia gráfica de la 128 bits de Sony para conseguir algunos de los entornos más preciosos que hemos visto en muchos años. *VF4* incluye algunas virguerías gráficas relacionadas con las luces y las sombras, el efecto de agua o los rastros sobre superficies blandas como nieve o arena... chulerías técnicas que en principio no sirven de gran cosa, pero que desde luego impresionan.

Hasta ahora, los primeros puestos entre los mejores beat'em-ups poligonales para PS2 se disputaban entre *Tekken Tag Tournament*, *Dead or Alive 2* y *Bloody Roar 3* (sobre *Street Fighter EX 3* mejor correr un piadoso velo), pero la entrada en la liza de un juegazo como *VF4* los deja a todos ellos más desfasados que el motor de un Seat 124. Hasta la llegada a nuestro país del también muy apetitoso *Tekken 4* no podremos comparar, pero de momento el nuevo juego de lucha de AM2 se puede calificar como lo mejorcito del género que ha aparecido en el catálogo de la bestia negra de Sony.



DIBUJOS ANIMADOS VIRTUALES

La popularidad de la serie *Virtua Fighter* ha llegado hasta el punto de haber disfrutado de su propia serie de dibujos animados. Fue producida en 1995 por Tokyo Movie Shinsha, la dirigió Hideko Tonokatsu y el diseño de personajes era de Ryo Tanaka. La historia, como es habitual, era más sencilla que los planos de un chicle: su protagonista, Akira Yuki, va en busca de las ocho estrellas que sólo pueden ver los puros de corazón (vamos, en pocas palabras que nadie las ha visto nunca) y por el camino se encuentra con Pai Chan, que se une a él en un viaje lleno de aventuras, combates y típicas situaciones de comedia a la japonesa. La serie se publicó en vídeo en nuestro país, y alguna cadena autonómica la ha emitido.









MANAGER DE LIGA 2002

MANEJA EL CLUB DE TUS AMORES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **ABRIL**

Un buen lavado de cara es lo que Codemasters le ha dado a su *Manager de Liga 2002*, si lo comparamos con lo visto en su versión para PS One. Algo que, sin embargo, no sorprende si se tiene en cuenta el potencial de un juego basado en la gestión de un club de fútbol, con la cantidad de variables que permite su plasmación, y el potencial de la PS2. Así la nueva versión, que no verá la luz hasta abril, presenta un gran numero de mejoras, puesto que podremos elegir entre más de 17.000 jugadores reales inscritos en 722 clubes de 28 países. Ahí es nada.

Además, podremos desembarcar con nuestro bártulos en cualquiera de las 16 divisiones de las seis ligas europeas más importantes (italiana, francesa, inglesa, alemana, escocesa

PODREMOS ELEGIR ENTRE MÁS DE 17.000 JUGADORES REALES, INSCRITOS EN 722 CLUBES DE 28 PAÍSES

y, como no podía ser menos, la española). El sistema de gestión también ha variado con respecto a su predecesor en la gris: ahora, gracias a una barra de desplazamiento repleta de iconos, podremos pulular por todos los aparatos de gestión de nuestro club con sólo accionar L2 o R2. El desplazamiento es, pues, muy sencillo, aunque la gestión no lo es tanto al encontrarse fragmentada en tantas actividades diferentes. Sin embargo, si tenemos experiencia en juegos de gestión futbolística, no tiene por qué ser tan complicado como parece a primera vista.

PRESI, DÉME DINERO PARA FICHAR

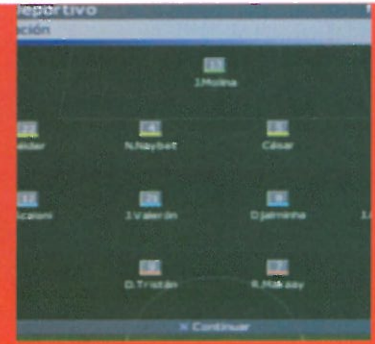
Por lo demás, cabe destacar la mejora de la gestión táctica del equipo, tanto en lo que hace referencia a la disposición de los jugadores en el campo como en su propio entrenamiento, que se puede individualizar para así incidir en los aspectos a pulir de cada uno de nuestros jugadores. El mercado, que incluye tanto a jugadores como a cuerpo técnico, se ha desarrollado de manera más intuitiva, a tenor de lo visto en esta beta que nos ha llegado. Mención aparte merece la incorporación de los retos, divertidos



UN SIMULADOR MEJORADO

Desde estas mismas páginas os hablábamos de lo surrealista que resultaba por momentos el simulador de la versión para PS One. Gracias a las mejoras que incluye su versión para 128 bits, que inciden claramente en la IA de todos los jugadores y en un juego del balón bastante más elaborado, Codemasters evita situaciones tan extrañas como las que se daban en las repeticiones de las mejores jugadas, que venían enlatadas y no se correspondían a lo visto durante el partido. A tenor de la gravedad del asunto, se agradece que le hayan puesto remedio.















COMBINA TODAS LAS FUNCIONES CLÁSICAS DEL ENTRENADOR (PREPARACIÓN DE ALINEACIONES, TÁCTICAS Y ENTRENAMIENTOS) CON LAS NUEVAS FUNCIONES DE LOS DIRECTORES DEPORTIVOS DE LOS EQUIPOS (FICHAJES, MARKETING, PLANIFICACIÓN DEPORTIVA)



desafíos que buscan 'picar' al jugador más ávido de emociones, lo que contribuirá sin duda a alargar la vida útil del juego. Una vida que, por lo visto en la versión de PS One, ya será larga de por sí.

Si creíais que Valdano en el Real Madrid, Futre en el Atlético o Parera en el Barça tenían el poder de decisión de sus respectivos clubes en sus manos, es que todavía no os hacéis a la idea del potencial de *Manager de Liga 2002*, que combina todas las funciones clásicas del entrenador (preparación de alineaciones, tácticas y entrenamientos) con las nuevas funciones de los directores deportivos de los equipos (fichajes, marketing, planificación deportiva) y las propias de la presidencia. Por su potencial y por la cantidad de decisiones que permite tomar, el juego recuerda al añejo funcionamiento de clubes como el Atlético de Madrid, el Compostela o el Betis, cuyos presidentes, según se rumorea, llegaban a acumular tantas funciones que sólo les faltaba ponerse los pantalones cortos y marcar un gol de tijereta para convertirse en sociedades unipersonales. Eso sí, no esperéis encontrar en el menú opciones como 'recoger y castigar a nuestros futbolistas cuando salgan de fiesta' al estilo de Lopera o Rexach, 'omitir entrenamientos' en caso de que nuestro equipo cuente con Romario o 'vender la ciudad deportiva por más de lo que vale para acabar con la deuda y preparar los actos del centenario', opción ésta que sería muy del gusto de los seguidores de Florentino Pérez y su Real Madrid. De todos modos, ¿qué país del mundo puede vanagloriarse de tener una liga tan castiza como la nuestra? No creemos que, en el poco tiempo que falta para su lanzamiento, los chicos de Codemasters incluyan estas opciones en el juego, que por otra parte le darían un punto de realismo bastante chabacano y *españolil*, aunque confiamos en su buen hacer y creemos que *Manager de Liga 2002* puede sentar cátedra como sucesor del extinto y añorado *PC Fútbol*. Ya sabemos que los juegos de fútbol son como una manta: si te tapas la cabeza coges frío en los pies y si te tapas los pies coges frío en la cabeza... vamos, que los juegos de gestión futbolística no suelen albergar grandes simuladores y viceversa. Esperemos que Codemasters consigan alargar un poco la manta.



MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

TENGO *MEDO* MAMÁ

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **MAYO**

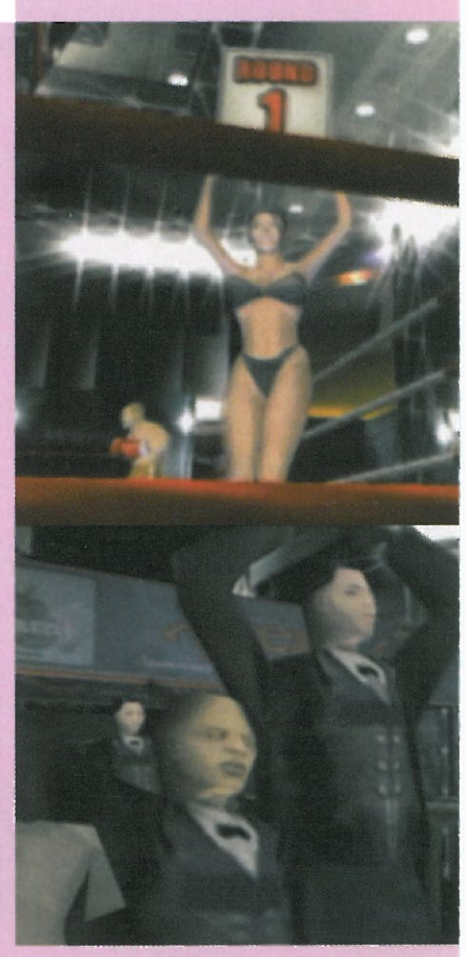
Si hay alguien que dé verdadero miedo, ése es Mike Tyson, 'el terror del Garden', un chico de Brooklyn con un amplio historial delictivo que es pura carne de hemeroteca. Pero ha encontrado, al fin, la horma de su zapato. Esta vez no se trata de ninguna mujer cincuentona ni de ninguna oreja a medio morder. Mike Tyson tiene nuevo videojuego. Temblemos, pues.

El factor que más llama la atención de este juego es el sistema desarrollado por Codemasters, PAIN ('dolor' en inglés, vamos), unas iniciales que da una idea de los valores fraternales, amistosos y pacíficos que quiere transmitir: Polymorphic And Interpolative Node-mapping... o lo que es lo mismo, un motor de detección de impactos que determina el daño que ha de mostrar la cara de los luchadores dinámicamente. Vamos, que el espectáculo responderá a lo que Mike Tyson ha perseguido toda su vida. Teóricamente, cuandos más daños causemos a nuestro contrario, más se hinchará su carita de ángel y se aplicarán nuevas texturas que reflejen la dureza del combate, mostrando el devenir del mismo añadiendo al rostro del boxeador más abolladuras que la furgoneta del Equipo A después de una de sus misiones.

El servicio de *buffet* libre que incorpora el juego no desmerece para nada a otros competidores. Podremos crear luchadores a la carta (hasta cuatro) con las características que nosotros les queramos asignar, así que los más avispados podrán crear auténticas máquinas de ajusticiar.

EL FACTOR QUE MÁS LLAMA LA ATENCIÓN DE ESTE JUEGO ES EL SISTEMA PAIN, UN MOTOR DE DETECCIÓN DE IMPACTOS

Aun así, antes del gong final esperemos que los chicos de Codemasters pulan defectos tan visibles en esta beta como las ralentizaciones o la pinta de maniquís de segunda mano que tiene el público, ya que con un poco de cuidado podría convertirse en una buena alternativa a sagas como *Victory Boxing* o *Knockout Kings*. Por si acaso, Mike estará al acecho. Y podemos aseguraros que tiene muuuuuy mal despertar...





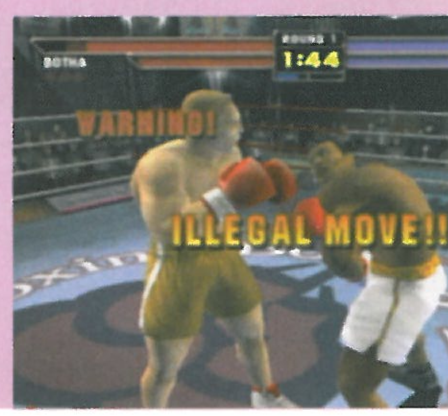


OJO, QUE MUERDE

Allá donde va (o mejor dicho, donde la Policía le deja ir) la polémica le precede. Su historial criminal no tiene parangón en el mundo del deporte, hasta tal punto que a sus promotores les es difícil encontrar rivales dispuestos a arriesgar su oreja y, sobre todo, ciudades abiertas a albergar un combate de este individuo. Sea como fuere, mueve bolsas millonarias y excita a la clientela. Si le veis, tened cuidado. Es extremadamente peligroso y tiene ataques de ira y ansiedad. Consulte con su farmacéutico. Puede producir pánico e insomnio.







LEGEND OF ALON D'AR

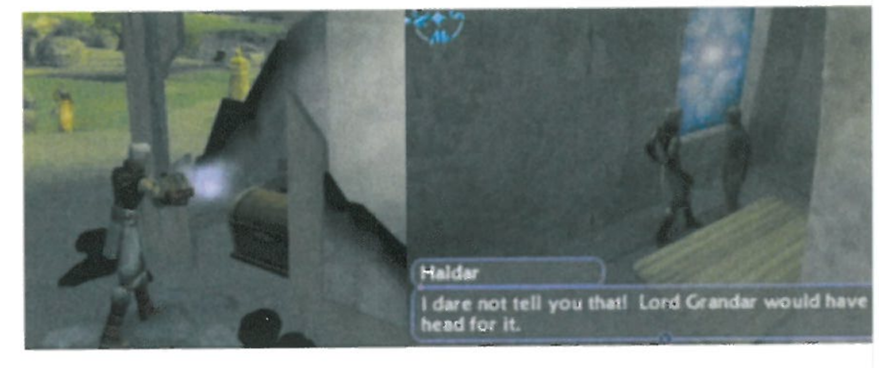
MÁS ROL, ES LA GUERRA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **STORMFRONT STUDIOS**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **MAYO**

Parece que Ubi Soft se ha propuesto acabar con la sequía de juegos de rol que venimos padeciendo: al genial *Grandia 2* hay que sumarle este *Legend of Alon D'ar*. A diferencia del título de Game Arts, este juego adopta un estilo mucho más pecero, con una ambientación típica de espada y brujería. Deberemos adoptar el papel de Jarik, el héroe de turno que debe salvar al mundo y descubrir su verdadera identidad como desfacedor de entuertos mientras explora un extenso mapeado, uno de los puntos fuertes del juego.

Lo malo es que (como es tradición) de vez en cuando nos encontraremos con algún enemigo, y precisamente en el sistema de combate encontramos el mayor de los defectos del trabajo de Stormfront Studios. Las batallas son en tiempo real, así que la opción que escoges en el menú tiene inmediatas consecuencias. Lo malo es que los desarrolladores han optado por un complicado sistema en el que contaremos con numerosas armas y magias basadas en diferentes tipos de esferas, así como habilidades que hay que potenciar. El resultado es que, mientras nos dedicamos a decidir que ítem o ataque vamos a utilizar, los enemigos no pierden el tiempo y nos dan para el pelo. Con un sistema más asequible estaríamos ante un interesante juego de rol, que además aporta como gran novedad la posibilidad de que un segundo jugador nos ayude.





DOWNFORCE

ESTRELLARSE ES UN PLACER

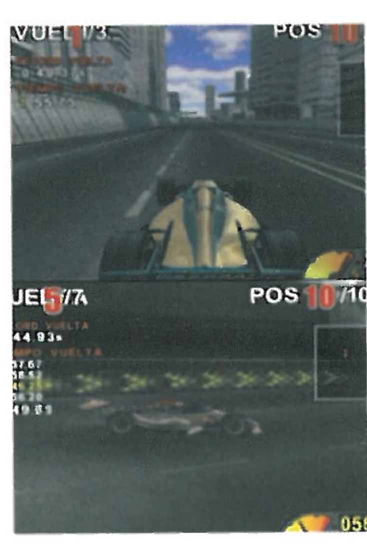
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SMARTDOG**
EDITOR **TITUS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **MAYO**

Aunque la mayor parte de sus anteriores trabajos han estado relacionados con el tenis (ahí están *All-Star Tennis'99*, *Break Point* y *Tennis Arena* para atestiguarlo), los desarrolladores de SmartDog ya se habían acercado al tema de lo velocidad con *360º*, un juego de motos de nieve. Sin embargo, esta vez se han aproximado mucho más directamente, entrando de lleno en el terreno de los Fórmula 1.

Sin embargo, *Downforce* se desmarca de los simuladores al uso ya desde su premisa: en un futuro cercano, un grupo de corredores están hartos de los circuitos oficiales de F1 y deciden montar un campeonato paralelo.

Gracias a esta excusa *fanta-científica*, el juego deja completamente de lado el realismo y se sumerge en el más puro arcade de velocidad, siendo su principal referencia el reciente y divertidísimo *Burnout*. No hay más que ver cómo se subrayan los choques (la cámara cambia y se acerca) y cómo el coche reaparece inmediatamente enmedio de la carretera, totalmente reparado.

Podremos elegir entre 27 modelos distintos de F1 para correr en sus siete modos de juego, que incluyen ocho competiciones ficticias creadas *ex profeso*, además de una opción multijugador a pantalla partida. Un título perfecto para los que quieran disfrutar de la velocidad sin complicaciones, vamos.







RAYMAN RUSH

OTRA VE-*RUSH*-IÓN DE RAYMAN

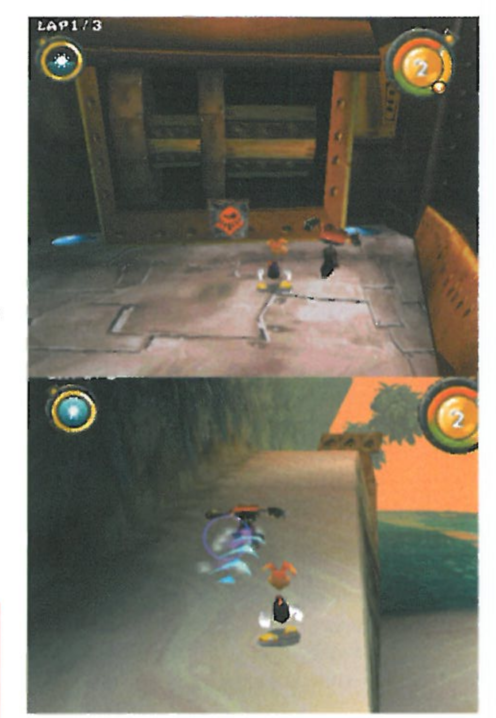
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **UBI SOFT**
EDITOR **UBI SOFT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **FINALES DE MARZO**

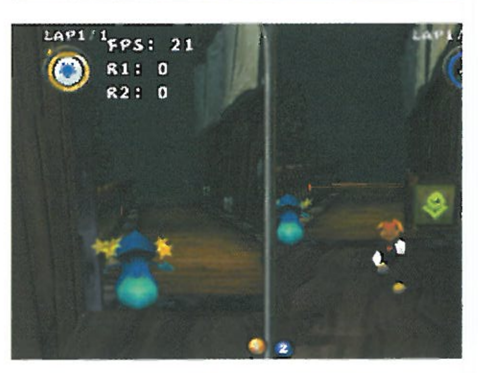
Hace apenas unos meses que apareció en nuestro país *Rayman M* para PS2, una nueva aportación de Ubi Soft a su lucrativa licencia (vender 10 millones y medio de copias sin tener que inflar ninguna parte de la anatomía de su protagonista es todo un logro) pensada prácticamente en exclusiva para la opción multijugador. Y como tampoco era cuestión de desaprovechar tan original (ejem ejem) idea, la compañía decidió hacer una versión para PS One del juego. Desgraciadamente, ya sea por la inferior capacidad técnica de la plataforma o por falta de tiempo (hay que aprovechar mientras la consola dure), al final sólo se ha adaptado una de las modalidades de *Rayman M*: el modo Carreras. De ahí que el nombre se haya cambiado a *Rayman Rush*.

Como su ilustre predecesor para la bestia negra de Sony, la mecánica de este juego viene a ser una mezcla (removida pero no agitada) de juego de plataformas y carrera de *karts* que puede disputarse en cinco diferentes modos: Entrenamiento, Contrarreloj, Campeonato, Lums y Objetivo. Para ello puedes elegir entre siete personajes diferentes que manejar (tres de ellos ocultos) a través de los 12 escenarios distintos que contiene *Rayman Rush*, divididos en cuatro mundos distintos con sus características propias. Aunque un par de modalidades, Campeonato y Lums, están basadas en la competición con un contrario (uno solo, frente a los tres que podían añadirse a una partida en PS2), el resto te obliga a correr más solo que el animador de un concierto de Coyote Dax. Eso sí, por aquello de darle un toque original al asunto, los programadores le han dado a los personajes la posibilidad de disparar un rayo congelante... una capacidad directamente extraída del modo Batalla de *Rayman M*.

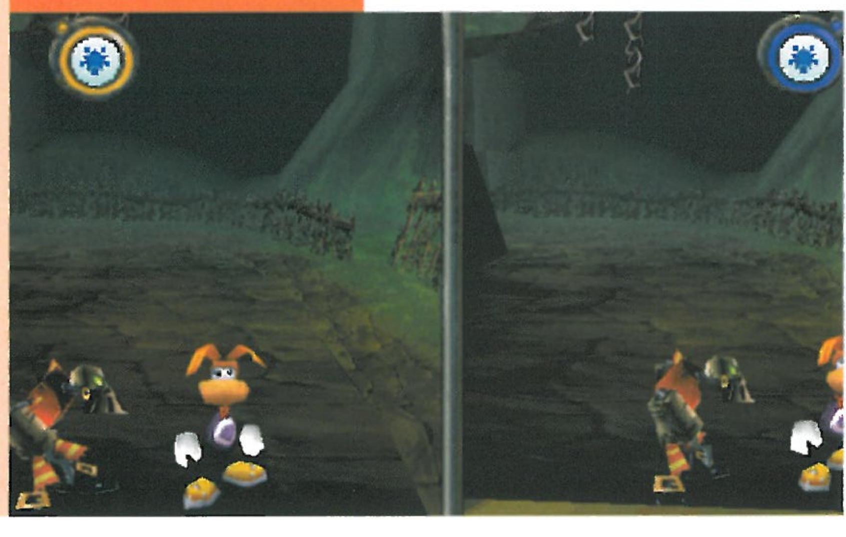
La beta que nos ha llegado del juego tiene unos fallos gráficos un tanto flagrantes, como unos horizontes con más niebla que un congreso de fumadores en el centro de Londres o un clipping tan desaforado que puede hacer que, si te das la vuelta, el escenario desaparezca completamente en el vacío (algo que hemos comprobado en vivo y en directo), pero confiamos en que los programadores de Ubi Soft pulan todos estos aspectos en la versión definitiva. Si es así, y a eso se le une el hecho de que tanto los textos como las voces están en un perfecto castellano y que el juego cuenta con un sentido del humor de lo más divertido, *Rayman Rush* puede convertirse en una de las mejores opciones para los pequeños de la casa (y que conste que no nos estamos refiriendo ni a Elijah Wood ni al bueno de El Fary).

LA MECÁNICA DE ESTE JUEGO VIENE A SER UNA MEZCLA (REMOVIDA PERO NO AGITADA) DE JUEGO DE PLATAFORMAS Y CARRERA DE *KARTS*



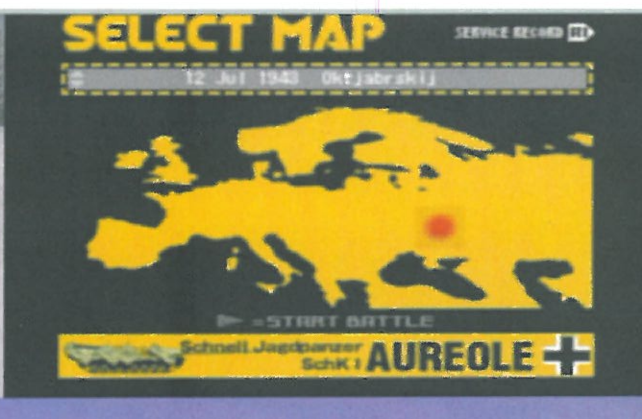












PANZER FRONT BIS

BISSS BISSS, TANQUECITO TANQUECITOOO

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ENTERBRAIN**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **MARZO**

Poco menos de un año atrás apareció en nuestro país *Panzer Front*, un simulador de tanques ambientado en la Segunda Guerra Mundial cuyo nivel técnico, que digamos que no era precisamente de los que deslumbran, hizo que pasara más desapercibido que un nuevo single de David Civera. A pesar de ello, sus creadores han decidido estrenar en nuestro país una especie de segunda parte de aquel título bajo el nombre de *Panzer Front Bis*. Y decimos que es una especie de segunda parte porque se parece tanto a su predecesor que, más que una secuela, parece una extensión (quizá de ahí que lleve detrás un *Bis* y no un *2*).

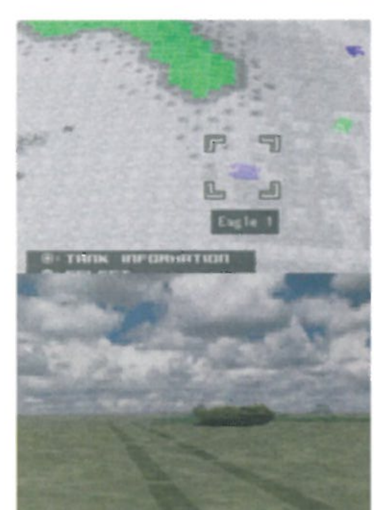
Aun así, eso no quiere decir que este título de Enterbrain no cuente con algunas mejoras. Por ejemplo se han aumentado las nacionalidades con las que puedes disputar partidas (ahora puedes ser americano, alemán, ruso o japonés), se ha añadido la posibilidad de que las tripulaciones de tus diferentes tanques entablen conversaciones (diálogos limitados a saber el estado de los tanques, claro, no esperéis poneros a hablar del penoso último partido de Copa de Europa del Barça) y se ha refinado la IA de los enemigos, haciendo que éstos sean más inteligentes que en *Panzer Front*.

Además, los más de 100 modelos de tanques utilizables en el juego son completamente nuevos, y podremos editarlos junto a los elementos de infantería disponibles e incluso algún que otro avión, alcanzando la cifra de 130 unidades que se pueden emplear en el combate. Vamos, que si los programadores de Enterbrain le dan un poco al callo y pulen los diversos defectos gráficos de *Panzer Front Bis* (sobre todo esos horrorosos menús que parecen sacados de un juego de Atari 2600), este juego puede convertirse en una opción más que interesante para todos aquellos aficionados a la estrategia bélica, especialmente la ambientada en la Segunda Guerra Mundial.

SE HAN AUMENTADO LAS NACIONALIDADES CON LAS QUE PUEDES DISPUTAR PARTIDAS Y SE HA AÑADIDO LA POSIBILIDAD DE QUE LAS TRIPULACIONES ENTABLEN CONVERSACIONES

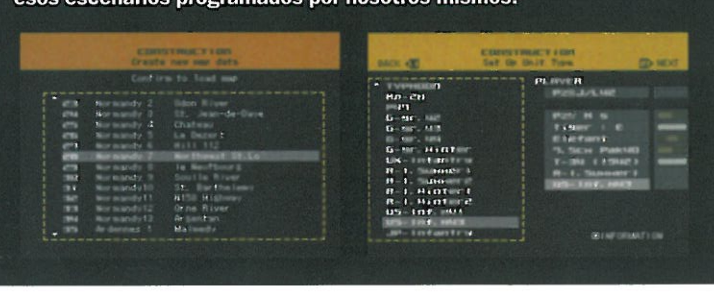






CONSTRUIR ES UN PLACER

Quizá el nuevo modo más interesante que los desarrolladores de Enterbrain han introducido en este *Panzer Front Bis* es la modalidad Construction, que mediante una serie de menús te permite construir tus propias misiones a partir de una serie de mapas preestablecidos (50 escenarios del modo principal más 10 creados exclusivamente para ser editados). Pueden alterarse variables como la climatología, la hora del día o la nacionalidad de tu equipo, además de crear el grupo de tanques e infantería que más rabia nos dé, para después grabarlo en la tarjeta de memoria y permitirnos disputar partidas en esos escenarios programados por nosotros mismos.





SCOOTER RACING

VUELVE EL PATINETE

PLATAFORMA **PSONE**
DESARROLLADOR **VISION SCAPE**
EDITOR **CRAVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **MARZO**

Ubi Soft nos sorprendió hace algunos meses trayendo a nuestro país un juego editado por Crave basado en un pasatiempo que por aquel entonces estaba muy de moda: el patinete. Aquel título se llamaba *Freestyle Scooter* e imitaba la mecánica de los *Tony Hawk's*, aunque adaptada al nuevo aparato.

Ahora Crave vuelve a la carga con otra entrega de esta especie de saga *patinetil*: *Scooter Racing*. Aunque los protagonistas siguen siendo tiernos jovenzuelos montados en su vehículo, la novedad es que disputaremos una serie de carreras. Tan sólo debemos escoger un personaje y un color de patinete, y ya podemos adentrarnos en la competición. La idea es que vayamos consiguiendo los objetivos que nos proponen en cada carrera, para así desbloquear nuevos circuitos. La otra opción es invitar a un amiguete aficionado a esto del paseo sobre ruedas y disputar carreras a dos jugadores.

Las diferentes carreras pueden ser amenizadas con toda una serie de piruetas (muy parecidas a las de *Freesyle Scooter*) que gustarán a los aficionados al patinete... si es que aún queda alguno, porque este medio de transporte ha pasado algo de moda. Si los desarrolladores pulen en la versión final el clipping y la misteriosa desaparición de los patinadores en alguna que otra ocasión, podemos estar ante un juego muy recomendable para los más pequeños de la casa, que además no tendrán que ponerse el casco.



XBLADEZ: IN-LINE SKATER

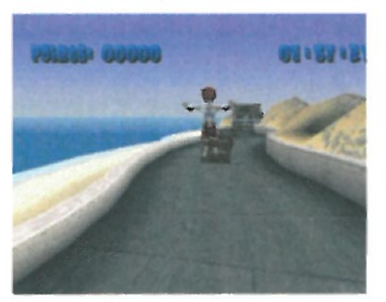
PATINANDO ENTRE POLÍGONOS

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **VISION ESCAPE**
EDITOR **CRAVE**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **MARZO**

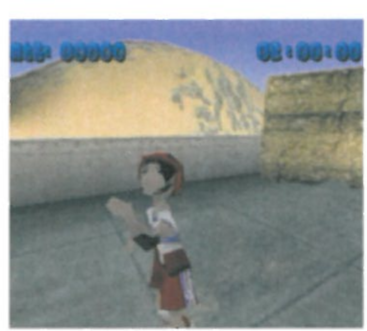
A los chicos de Crave les ha entrado una extraña manía de producir clónicos de *Tony Hawk's*, cambiando el monopatín por el vehículo de moda del momento. Primero fue el patinete en *Freestyle Scooter* (incluso este mismo mes *Scooter Racing*), y ahora los elegidos han sido los patines en línea, que son los auténticos protagonistas de este *XBladez: In-line Skater*.

El asunto es más simple que un bocata de pan: recorrer una pista repleta de obstáculos, rampas y vallas para acumular todos los puntos posibles haciendo piruetas, cabriolas y otras burradas varias mientras recoges unas extrañas monedas del tamaño de la cabeza del protagonista. Las pistas en cuestión no son extensiones de terreno recorribles una y otra vez al estilo de la saga de Neversoft, sino una especie de circuitos cerrados que sólo pueden recorrerse hacia delante (parece ser que los *skaters* del juego sólo han aprendido a patinar en línea recta y no saben darse la vuelta) y en una sola ocasión.

Desde luego, no parece que *XBladez: In-line Skater* vaya a suponer una revolución para el género, sobre todo si sus desarrolladores no pulen su flojísimo nivel gráfico, que aúna pop-ups, clippings y deformaciones de polígonos de todas las formas, colores y hasta sabores.













ESPECIAL GAME ARTS

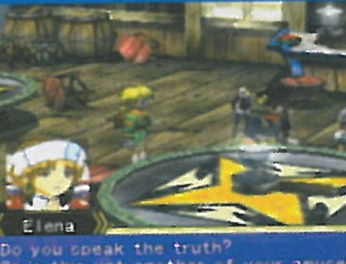
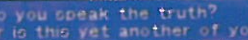
GRANDIA 2

¡TIEMBLA TIDUS, TIEMBLA!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **GAME ARTS**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
LANZAMIENTO **¡YA!**

Uno de los géneros que más abandonados tiene la bestia negra de Sony (por no decir el que más) es el RPG, precisamente uno de los puntos fuertes de su antecesora generacional, la PSX. Para desespero de los aficionados al rol, aparte de un título meramente correcto como es *Dark Cloud*, en el catálogo de la PS2 reluce un ramillete de desastres como *Ephemeral Phantasia*, *Summoner*, *Evergrace*, *Orphen: Scion of Sorcery* o *Eternal Ring* (lamentablemente el magnífico *Baldur's Gate: Dark Alliance*, pese a tocar tangencialmente el género, no puede ser considerado un juego de rol).

Hasta ahora, la gran esperanza que frenaba a los roleros de lanzar su consola ventana abajo era *FFX*, que Square lanzará en nuestro país el próximo mes de mayo. Pero Ubi Soft nos ha dado una inesperada sorpresa enviándonos una beta de la versión para PS2 del magnífico *Grandia 2*, aparecido antes en la casi ya fenecida Dreamcast. Ni que decir tiene que en la Redacción de esta revista no se







producía un estallido de alegría tan grande desde que nos dijeron que Nicole Kidman salía con muy poquita ropa en el último vídeo de Robbie Williams...

Esta magna obra de Game Arts apareció en nuestro país para la consola de Sega hace poco menos de un año, no mucho después de que la compañía japonesa anunciara que iba a dejar de fabricar Dreamcast por culpa de las deudas acumuladas... sobre todo por culpa de ese gran fracaso llamado Saturn. La plataforma estaba más necesitada de RPGs que Pedro Ruiz de modestia (lo que, en cierta forma, la emparenta con la PS2), y casi al mismo tiempo aparecieron los tres mejores representantes del género: *Phantasy Star Online*, *Skies of Arcadia* y, por supuesto, *Grandia 2*.

A pesar de ser publicado en perfecto inglés (incluso el manual estaba en la lengua de Shakespeare, lo que nos hacía sospechar que se trataba de copias PAL inglesas directamente importadas del Reino Unido), el juego acabó siendo un éxito bastante notable.

UNA TIERRA DIVIDIDA

El mundo en el que está situado *Grandia 2* vivió en el principio de sus tiempos una decisiva lucha entre el Dios de la Luz, Granas, y el Dios de la Oscuridad, Valmar. Granas le proporcionaba a la gente la Luz de la Esperanza, dándoles prosperidad, alegría y reponiendo *Operación Triunfo* a todas horas. Pero Valmar intentó robarla, lo que provocó el principio de una batalla eterna conocida como la Lucha entre el Bien y el Mal. Sin embargo, en uno de sus combates el Dios de la Luz consiguió golpear al Dios de la Oscuridad con su poderosa espada, cortándolo en pedazos y sin querer golpeando la superficie del planeta, formando de esta manera un enorme cráter que atraviesa toda su extensión conocido como las Granacliffs. Después, para asegurarse de que no volviera a amenazar al mundo, Granas encerró cada una de las partes de Valmar en diversos sellos sagrados cuidadosamente escondidos.

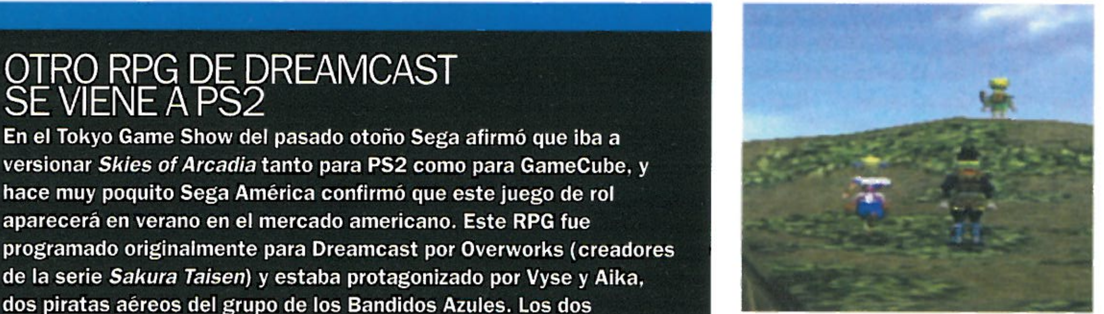
La historia comienza bastantes años más tarde. Un mercenario (o *geohound*) llamado Ryudo es contratado para que haga de guardaespaldas de Elena, una Cantante de Granas (no es que sea la vocalista de un grupo llamado así, sino que canta en honor del Dios de la Luz), hasta la Torre de Garmia, donde debe efectuarse una ceremonia para impedir la vuelta de Valmar, cuyo poder está creciendo últimamente. Sin embargo, la ceremonia sale mal y mueren todos los participantes menos Elena, que resulta poseída por las Alas de Valmar. Así que Ryudo vuelve a ser contratado para acompañar a la sacerdotisa a la

COMO EN TODOS LOS JUEGOS DE ROL CREADOS POR GAME ARTS, LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES ESTÁN CUIDADOS CON TODO MIMO Y DETALLE





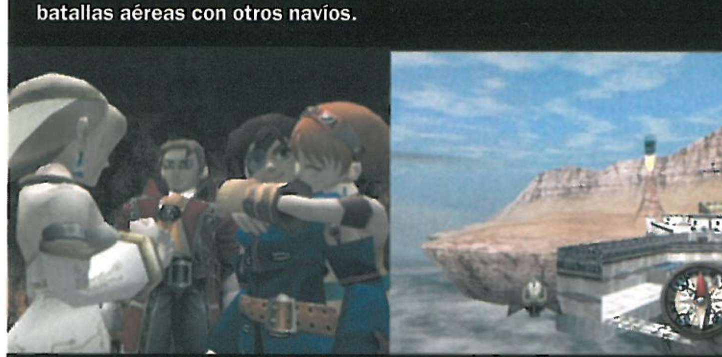






OTRO RPG DE DREAMCAST SE VIENE A PS2

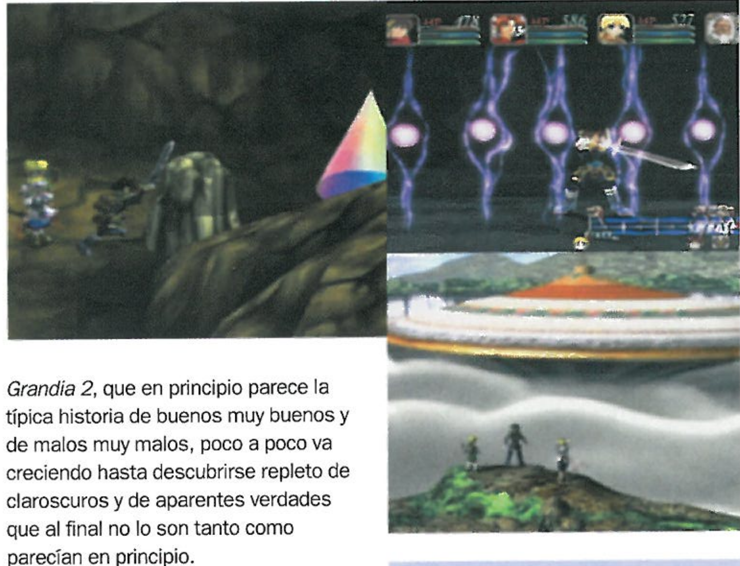
En el Tokyo Game Show del pasado otoño Sega afirmó que iba a versionar *Skies of Arcadia* tanto para PS2 como para GameCube, y hace muy poquito Sega América confirmó que este juego de rol aparecerá en verano en el mercado americano. Este RPG fue programado originalmente para Dreamcast por Overworks (creadores de la serie *Sakura Taisen*) y estaba protagonizado por Vyse y Aika, dos piratas aéreos del grupo de los Bandidos Azules. Los dos pillastres, junto a la misteriosa Fina, tendrán que buscar los seis cristales lunares que ansía el malvado Imperio Valua. Una de las características más curiosas del juego es que los protagonistas se desplazan en un barco volador, desde el que a veces se producen batallas aéreas con otros navíos.













Catedral de Granas con el fin de que el Papa Zera intente curarla, ya que se dice que conoce un sacramento secreto que tiene el poder de limpiar el alma de cualquier persona de la influencia de la Oscuridad. Sin embargo, el camino no será nada fácil, ya que se encontrarán con innumerables obstáculos y enemigos, aunque a cambio conocerán a un buen puñado de aliados que se unirán a su lucha.

Y es que, como en todos los juegos de rol creados por Game Arts, la historia y los personajes están cuidados con todo mimo y detalle, ya que sus programadores son conscientes de su capital importancia en el género. Así el argumento de *Grandia 2*, que en principio parece la típica historia de buenos muy buenos y de malos muy malos, poco a poco va creciendo hasta descubrirse repleto de claroscuros y de aparentes verdades que al final no lo son tanto como parecían en principio.



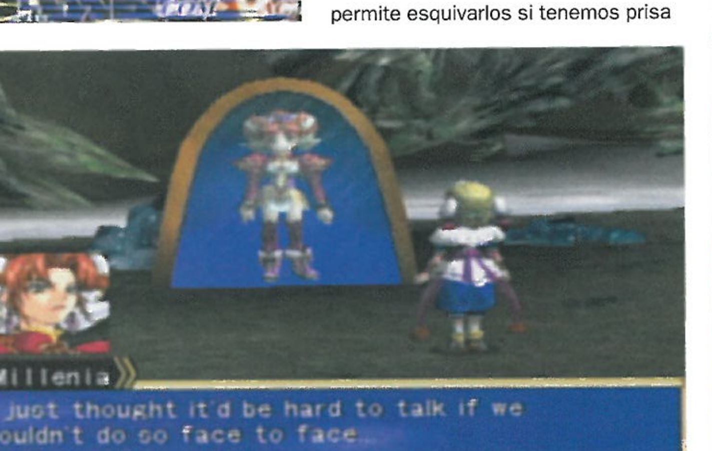


ESOS *PEDACHO* DE COMBATES

Aunque, sin lugar a dudas, la característica más llamativa y que proporciona mayor personalidad a la saga *Grandia* es su magnífico sistema de combate, que en este *Grandia 2* se ha llevado a más altas cotas todavía. Mientras los combates por turnos de otras sagas, como sin ir más lejos *FF*, pueden llegar a hacerse aburridos por su mecánica lineal, los de este juego se caracterizan por su gran dinamismo y por la complejidad de su desarrollo. No hay más que ver el simple hecho de que, en lugar de las habituales batallas al azar (teniendo que enfrentarte a enemigos que ni siquiera aparecen en pantalla), en este RPG se pueden ver a todos y cada uno de los adversarios, lo que permite esquivarlos si tenemos prisa por llegar a algún punto concreto del mapa (aunque, no nos engañemos, a veces evitarlos es más difícil que freír un huevo en el fondo de una piscina).

LOS COMBATES DE *GRANDIA 2* SE CARACTERIZAN POR SU GRAN DINAMISMO Y POR LA COMPLEJIDAD DE SU DESARROLLO

De hecho, la compleja mecánica de los combates de *Grandia 2* comienza desde el momento en que nos enfrentamos a un enemigo. Dependiendo de cómo los hayamos encarado (si hemos ido hacia ellos de cara, si los pillamos por la espalda o nos pillan ellos desprevenidos), el combate comenzará en una situación determinada más o menos favorecedora para los personajes. A partir de ese momento, tanto



VÁMONOS DE COMPRAS

Una de las múltiples características que le dan profundidad a *Grandia 2* es la de la regionalidad de los ítems. En lugar de que, como en la mayoría de RPGs, en cualquier tienda de objetos podamos encontrarlos más o menos todos (aumentado su número según avanzamos), en este juego de Game Arts en cada región del planeta pueden encontrarse cosas diferentes. Dicho de otra manera, hay ítems que coinciden entre tiendas, sí, pero también hay muchos otros que sólo pueden encontrarse en unos lugares determinados, lo que te obliga a hacerte con una gran provisión de ellos o a volver a hacer el camino de vuelta para conseguirlos.





EL MAYOR HANDICAP CON EL QUE PUEDE CONTAR ESTE JUEGO DE ROL ES QUE ES BASTANTE POCO PROBABLE QUE LOS USUARIOS DE PS2 PODAMOS DISFRUTARLO EN CASTELLANO

nuestros combatientes como los adversarios indican el momento en que van a atacar mediante una barra compartida. Lo divertido y lo innovador del asunto es que entre la elección del ataque y su ejecución pasan unos segundos, más todavía si la distancia entre donde está el personaje y su objetivo a atacar es grande. Eso hace que la víctima de su acometimiento tenga la oportunidad de cancelar su ataque (el movimiento 'Crítico', ejecutado en el momento adecuado, cancela el ataque del contrario) o de contraatacar para intentar aniquilarlo antes de que pueda hacernos pupita.

Además, las peculiaridades del sistema de combate que usa *Grandia 2* proporciona posibilidades de ataque tan interesantes como poder embestir a un solo enemigo con todos los personajes al mismo tiempo, arrebatándole de golpe un montón de energía (cuando no eliminándolo directamente). Asimismo, ofrece posibilidades de defensa como cubrirnos de una arremetida sin perder turno o movernos hacia otra sección del campo de combate, obligando al contrario a desplazarse hasta nuestra situación y, por tanto, perder tiempo. Todo un mundo de ataques, combos y magias que permiten superar cada combate de una forma distinta e igualmente eficaz.

TODO UN MUNDO PARA EXPLORAR

Aunque su versión para Dreamcast tampoco se caracterizaba por tener un nivel técnico excesivamente alto (sin ir más lejos, en ese sentido *Skies of Arcadia* era superior), el año que tiene a sus espaldas este RPG de Game Arts ha hecho que su aspecto gráfico ya haya sido ampliamente superado por otros juegos como *Jak & Daxter*, *Devil May Cry* o sobre todo *Metal Gear Solid 2*. Aun así, *Grandia 2* cuenta con virtudes tan destacables como su desarrollo en un entorno totalmente tridimensional, sin fondos prerrenderizados ni partes fijas, lo que permite que la vista no dependa de la cámara escogida por la CPU sino que ésta puede centrarse con los botones traseros del mando.

Sin embargo el mayor handicap con el

CHICO ENCUENTRA A CHICA... CON DOBLE PERSONALIDAD

Como en todo buen culebrón que se precie, *Grandia 2* cuenta con un triángulo sentimental para animar un poco la parte amorosa de su argumento... aunque, para darle originalidad al asunto, no se trata de dos mujeres distintas, sino de una sola con dos personalidades totalmente opuestas. Y es que la buena de Elena está poseída por las Alas de Valmar, lo que provoca que de vez en cuando se convierta en la poderosa Millenia. Vamos, que Ryudo no se puede quejar, porque tiene a la tímida y recatada Elena para los momentos más tranquilos y a la provocadora y sexy Millenia para las ocasiones más... ejem... digamos moviditas.







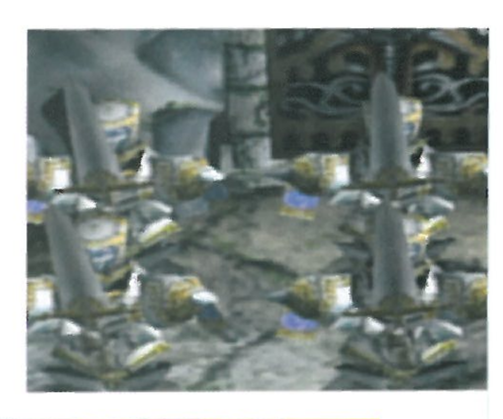






que puede contar este juego de rol es que, teniendo en cuenta que su versión para la 128 bits de Sega llegó a nuestro país en perfecto inglés, es bastante poco probable que los usuarios de PS2 podamos disfrutarlo en castellano. Y es una auténtica pena porque la complejidad de la historia que cuenta hace bastante necesario entender los diálogos, y aquellos que no dominen la lengua de Shakespeare acabarán más perdidos que David Bustamante en un congreso de la Real Academia de la Lengua. Lo que es más, los abundantes chistes que impregnan *Grandia 2*, al residir mayoritariamente en las frases de los personajes y por lo tanto estar basados en expresiones en perfecto inglés, tienen tanta gracia como decirle "No puedorl no puedorl" a un francés (la verdad es que decir "Je ne peux parl je ne peux parl" tampoco mejoraría la gracia, para qué engañarnos). Pero como la esperanza es lo último que se pierde, quién sabe si ocurre el milagro que nos permita leer los diálogos de Ryudo y Elena en nuestro idioma, así que le pondremos unos cuantos cirios a San Antonio, patrón de las causas perdidas, para ver si tenemos un poco de suerte.

No nos engañemos: la aparición de *Grandia 2* en versión PS2 no es más que una forma (muy inteligente, por otro lado) que está usando Game Arts de promocionar su saga para irle abriendo camino a *Grandia Xtreme*, que ya está en los primeros puestos de ventas de Japón y que, éste sí, será un juego programado para la 128 bits de Sony. Pero aun sí, esta segunda parte es un RPG lo suficientemente brillante y divertida como para contentar a cualquier fan del género, especialmente porque está por encima del nivel del resto de los juegos de rol que han salido para PlayStation 2.





LA APARICIÓN DE *GRANDIA 2* EN VERSIÓN PS2 NO ES MÁS QUE UNA FORMA DE PROMOCIONAR LA SAGA PARA IRLE ABRIENDO CAMINO A *GRANDIA XTREME*





QUÉ BIEN DISEÑADOS ESTAMOS

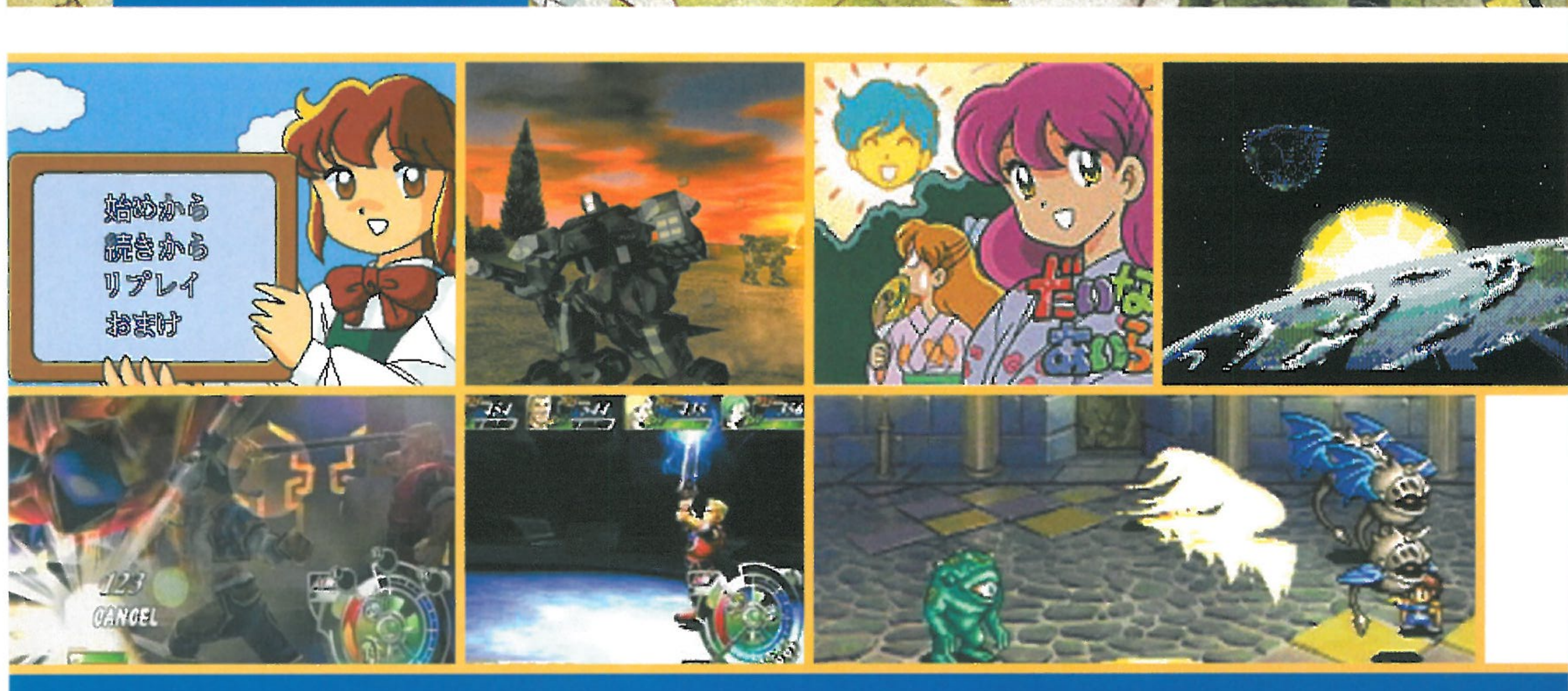
Gran parte del éxito de RPGs como, sin ir más lejos, la saga *Final Fantasy*, proviene del gran trabajo de diseñadores de personajes como Yoshitaka Amano o Tetsuya Nomura (aunque a éste último habría que calificarlo de diseñador de personaje, porque sólo ha diseñado uno y lo va reutilizando continuamente). Por eso, mucha parte de culpa del gran atractivo de *Grandia 2* viene del trabajo de Youshi Kanoe, el creador de todos sus personajes (excepto del bichejo llamado "Carro"... nada de chistes sobre Manolo Escobar, por favor). De momento éste ha sido su primer y único trabajo en el mundo de los videojuegos, pero no sería de extrañar que pronto participara en algún otro. Si queréis ver muestras de su trabajo, sólo tenéis que echar un ojo a http://www.sigh-kick.com.











GAME ARTS ¡QUÉ ARTE PARA HACER JUEGOS!



Como hoy en día hablar de juegos de rol para consola prácticamente equivale a referirse a Square y a su saga *Final Fantasy*, otras compañías que también han realizado muy interesantes aportaciones al género siguen siendo auténticas desconocidas en nuestro país. Una de las más destacadas es Game Arts, una compañía japonesa que ha publicado sagas de RPGs tan maravillosas como *Lunar* o *Grandia*, aunque también ha realizado incursiones interesantes en otros ámbitos como los shoot'em-ups o las aventuras gráficas. Descubre con nosotros un poco más sobre estos casi desconocidos genios.



GRANDIA XTREME

RPG EXCELENTE DESDE EL EXTREMO ORIENTE

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **GAME ARTS**
EDITOR **ENIX**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **VENGA, VALIENTES...**

En el momento de escribir estas líneas, *Grandia Xtreme* se encuentra en los primeros puestos de las listas de venta japonesas. Y desde luego no le faltan ni razones ni calidad para ello ya que además de estar a la altura de sus dos predecesores a nivel jugable, incorpora interesantes novedades y, como viene siendo 'marca de la saga', una historia memorable. El personaje principal guarda muchas similitudes con Ryudo, de *Grandia 2*: Evan, el nombre de este nuevo héroe, es un rústico cazador de recompensas que contará con la ayuda de cierto compañero alado. Entre los aventureros que nos acompañarán en nuestro periplo encontraremos desde una curiosa chica salvaje hasta una pareja de soldados, personajes todos ellos que (¡novedad!) podremos elegir si llevar o no con nosotros. En las tabernas del mundo de *Grandia Xtreme* encontraremos una opción que nos permitirá configurar nuestro grupo, a diferencia de lo que ocurría hasta ahora (los miembros de la cuadrilla iban 'entrando y saliendo' en función del argumento).

CAMBIANDO A MEJOR

Como buen representante de la saga *Grandia, Xtreme* cuenta con un sistema de combate del que uno difícilmente llega a cansarse. Aunque en esencia mantiene el dinamismo y la frescura de los anteriores títulos, cuenta con ciertas innovaciones jugables e incluso estéticas (ahora, por ejemplo, la barra de orden de batalla es una esfera en lugar de una línea). Entre las primeras encontraremos el llamado Synchronize Flash System, una especie de combo devastador que podremos realizar entre varios miembros del equipo y que nos facilitará bastante las batallas, amén de poder arañar unos cuantos puntos de experiencia extra al final de éstas.

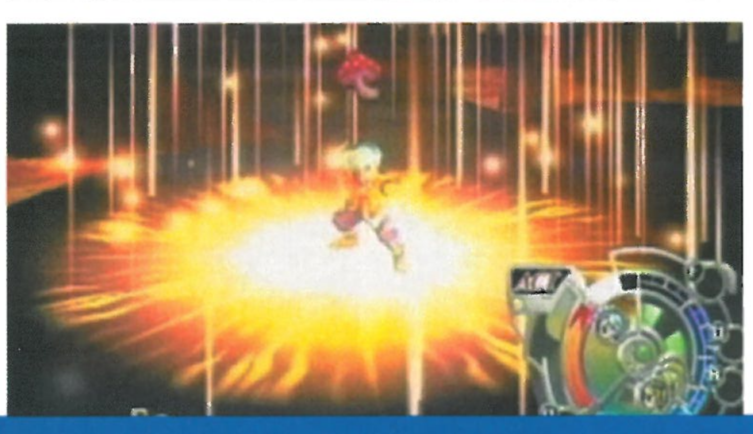


Como podéis observar en las capturas que acompañan al artículo, aunque *Xtreme* tiene modelos poligonales superiores a su antecesor para Dreamcast y PS2, cuenta con una parte técnica notable pero no deslumbrante (a diferencia del primer *Grandia*, que supuso una auténtica revolución en Saturn). Esto no es óbice para que, como pasó con sus antecesores, se convierta en un RPG de referencia debido a su argumento, personajes y sistema de combate... aunque, por ahora, no tiene visos de aparecer por nuestro país.

COMO BUEN REPRESENTANTE DE LA SAGA *GRANDIA, XTREME* CUENTA CON UN SISTEMA DE COMBATE DEL QUE UNO DIFÍCILMENTE LLEGA A CANSARSE











GRANDIA

GRANDE ENTRE LOS GRANDES

GÉNERO **RPG**
PLATAFORMA **SATURN, PLAYSTATION**
AÑO **1997**

Corría el año 1997 cuando *Final Fantasy VII* prácticamente arrasaba en todo el mundo, haciendo de PlayStation el emblema consolero de las nuevas generaciones de RPG, y arrastrando al olvido a la que una vez fuera su rival, la difunta Saturn. En esta lenta agonía, la consola de Sega premió a sus fieles de la mano de Game Arts con una joya rolera que supondría la respuesta al título de Square: *Grandia.*

Este ambicioso juego de rol combinaba *sprites* planos exquisitamente animados con escenarios poligonales, que podíamos rotar en la mayor parte de las ocasiones para obtener mejores ángulos de visión. Esto resultaba de vital importancia para encontrar diversos objetos y esquivar enemigos ya que, al igual que en juegos como la serie *Lunar* o *Chrono Trigger / Cross*, en todo momento podíamos ver los monstruos que pululaban por los calabozos. Además, si un grupete hostil abordaba al grupo por el flanco o por la espalda nuestra situación en el combate empezaba de forma desfavorable. Precisamente las batallas fueron uno de los elementos característicos de este *Grandia*, ya que combinaban de manera magistral (más allá de lo visto en cualquier *Final Fantasy*) un desarrollo dinámico y un elaborado componente estratégico, que más tarde se refinaría en *Grandia 2*.

Pero aunque con el sistema de batalla los señores de Game Arts se salieron, los puntos fuertes de *Grandia* son sin duda sus personajes y su encantadora manera de desarrollar la historia. Desde el primer momento conectaremos con el adolescente aventurero Justin, Feena, la dulce y experimentada luchadora con tortuosos secretos familiares, o adversarios del calibre del coronel Mullen, un 'enemigo' lleno de relieves emocionales y que va más allá del típico malo rolero habitual...

Como era sumamente injusto para los jugadores (y sobre todo para las arcas de Game Arts) que sólo los usuarios de Saturn disfrutaran con semejante joya, los PlayStationeros pudimos disfrutar hace dos años con una exquisita versión para nuestra querida gris. Gráficamente era algo inferior (los fondos de batalla eran ridículos *bitmaps*) y salió en inglés, pero os aseguramos que la magia del original continuaba intacta, y se convirtió en uno de los RPGs de referencia junto, entre otros, la serie *Final Fantasy.*

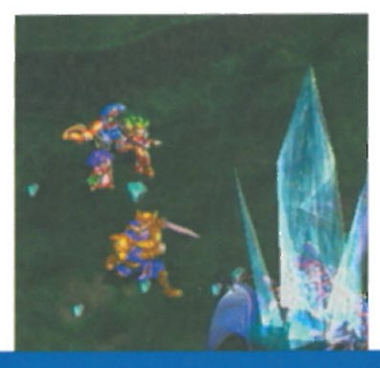




DESDE EL PRIMER MOMENTO CONECTAREMOS CON EL ADOLESCENTE AVENTURERO JUSTIN, FEENA, LA DULCE Y EXPERIMENTADA LUCHADORA CON TORTUOSOS SECRETOS FAMILIARES, O ADVERSARIOS DEL CALIBRE DEL CORONEL MULLEN





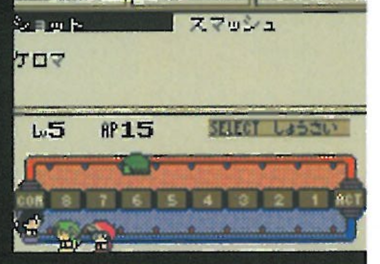




GRAN DIA, PEQUEÑA CONSOLA

La portátil de la familia Nintendo también contó con su ración de *Grandia*, aparecida hace algo más de un año en tierras niponas. En *Grandia: Parallel Trips* controlaremos a tres estudiantes que, cual *crossover* de *Digimon* y *The Twilight Zone*, caen en la dimensión paralela de *Grandia*. Allí conocerán a Justin, Sue y Feena, que los ayudarán en su periplo. Obviamente la parte gráfica perdió muchos enteros, y de hecho es más parecido a títulos como *Super Mario RPG* o *Lunar*, con unas batallas al estilo Dragon Quest en que sólo veremos a los enemigos en pantalla, y que utilizan elementos del glorioso sistema de lucha de los *Grandias* 'tecnológicamente superiores'.





LUNAR: THE SILVER STAR

ARTE ROLERO

GÉNERO **RPG**
PLATAFORMA **MEGA CD, SATURN, PLAYSTATION**
AÑO **1992**

Si hay un RPG al que se le puede aplicar el calificativo de 'mágico', ése es sin duda *Lunar: The Silver Star*. En su momento supuso una auténtica joya en el lodazal de juegos para Mega CD que los usuarios agradecieron infinitamente (aparte de *Lunar* y *Snatcher*, poco más pudimos llevarnos a la boca sin indigestarnos). Y es que, una vez atrapados por ese encanto que sólo Game Arts sabe insuflar a sus RPGs, difícilmente podremos olvidarnos de su resolutivo protagonista Alex, la dulce Luna, los momentos hilarantes del fanfarrón de Kyle o la amarga perversidad de uno de los villanos más carismáticos de todos los tiempos: Ghaleon.





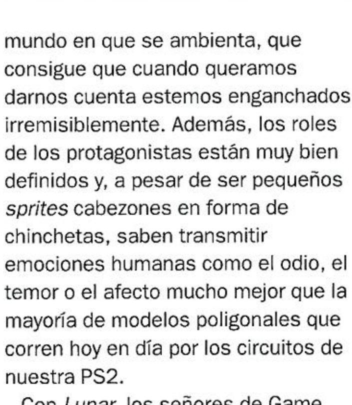


EL ENCANTO DE LA SENCILLEZ

Sus personajes son estereotipados y su argumento no deja de ser una sencilla historia de amor desarrollada en un mundo amenazado por la Sombra. ¿Dónde reside la grandeza de *Lunar*? Pues precisamente en esta ingenuidad, que enseguida conecta con el jugador y lo familiariza con el mundo en que se ambienta, que consigue que cuando queramos darnos cuenta estemos enganchados irremisiblemente. Además, los roles de los protagonistas están muy bien definidos y, a pesar de ser pequeños *sprites* cabezones en forma de chinchetas, saben transmitir emociones humanas como el odio, el temor o el afecto mucho mejor que la mayoría de modelos poligonales que corren hoy en día por los circuitos de nuestra PS2.







Con *Lunar*, los señores de Game Arts no quisieron crear un RPG denso y extenso: simplemente, se limitaron a contarnos una historia inolvidable.



De hecho, el juego es bastante corto (25-30 horas), y no cuenta con los *tour de force* de la serie *Final Fantasy* para conseguir miles de objetos o encontrar rutas alternativas o magias más poderosas. Esto lo convierte en un estupendo título para iniciarse en los juegos de rol. Es difícil perderse, ya que tiene un principio y un final claros y ningún camino paralelo, además de un sistema de juego sencillo de manejar pero complicado de dominar (es de los pocos RPGs en que llevaremos hasta ¡5! personajes simultáneamente en nuestro grupo y, por ende, en las batallas).

Es complicado hacerse hoy en día en nuestro país con una copia de cualquiera de los formatos de este estupendo juego. Y aún así, sólo lo encontraríamos en japonés o en inglés. Pero os aseguramos que bien vale la pena el esfuerzo sólo por asomarse al mágico mundo de *Lunar: The Silver Star* para disfrutar con ese 'algo' intangible del que muchos otros RPGs carecen, y del que esta obra maestra de Game Arts rebosa.

LA OCASIÓN LO MERECÍA

Hace más de dos años que Working Designs lanzó al mercado americano *Lunar Silver Star Story: Complete*, un *remake* del original con textos en inglés presentado en un pack de lujo. Dentro de una impresionante caja desplegable se incluía los dos CDs del juego, la BSO, el *Making Of*, un pañuelo con el mapa de *Lunar* y un increíble manual de instrucciones encuadernado en tapa dura. El juego también sufrió cambios: además de la mejoría gráfica (podéis ver pantallas en este artículo mezcladas con las de la versión Mega CD), se incluyeron nuevas voces, cambios en la historia, más de 50 minutos de secuencias y la posibilidad de obtener sugerentes ilustraciones de las chicas del juego.

LUNAR: ETERNAL BLUE

EL AMANECER DE UNA NUEVA LUNA

GÉNERO **RPG**
PLATAFORMA **MEGA CD, SATURN, PLAYSTATION**
AÑO **1994**

Después del buen sabor de boca que dejó a los usuarios de Mega CD el primer *Lunar*, el mundo consolero recibió con alegría y escepticismo la noticia de la llegada de su segunda parte. Era difícil concebir algo que superara la magia de su antecesor, algo que consiguió... sólo en parte.

El argumento de *Eternal Blue* es mucho más épico y ambicioso que la del primer capítulo, y nos sitúa mil años después de los acontecimientos de *Silver Star*. El protagonista, Hiro, descubre junto a su padre arqueólogo una extraña luz proveniente de una extraña torre llamada Blue Spire. En el lugar encuentran una mujer de increíble belleza y superior inocencia que les habla de un inminente peligro que se cierne sobre el planeta: Zophar, el enemigo oscuro, ha vuelto. Junto a ella iniciaremos una emocionante aventura en la que encontraremos nuevos compañeros de fatigas, constantes referencias a la historia de *Lunar: TSS*, curiosos enemigos... y viejos conocidos. La historia está plagada de connotaciones más dramáticas y trascendentales que las hazañas de Alex y Luna. Hiro es forzado a ser un héroe con todas sus consecuencias, y desde los primeros momentos hay un sentimiento de urgencia, de que al mundo no le queda demasiado tiempo y que tenemos que acabar cuanto antes nuestra misión.

Eternal Blue conserva el mismo sistema de juego de *Silver Star* e incorpora algunas novedades interesantes como la mejora de hechizos menores (algo de agradecer ya que, cuando somos de niveles altos, apenas se utilizan). Asimismo se pueden observar evidentes mejoras gráficas sobre todo en los escenarios, más detallados, y en las secuencias animadas.

La mayor pega de *Eternal Blue* es, sin duda... que exista el primer *Lunar*. La mayoría de sus personajes, aunque con problemas más 'existencialistas', son bastante parecidos a los del primer título, y constantemente veremos guiños, situaciones y personajes 'reciclados' de su antecesor. Asimismo, su estructura de juego es igual de lineal, pero mucho más repetitiva: a grandes rasgos, siempre veremos cómo nos plantean un problema, matamos muchos bichos en la mazmorra correspondiente, nos enfrentamos al malo final de turno, y vuelta a empezar. Esto, unido a su extensión (es unas 10 horas más largo que *Silver Star*) y sus pocas variaciones pueden provocar que en ocasiones se haga un pelín pesado y soso. Aún así, su profundidad argumental y el buen hacer narrativo de los señores de Game Arts consiguen hacer de *Lunar: Blue Star* una opción más que recomendable para los amantes de los buenos RPGs.





EL ARGUMENTO DE *ETERNAL BLUE* ES MUCHO MÁS ÉPICO Y AMBICIOSO QUE LA DEL PRIMER CAPÍTULO, Y NOS SITÚA MIL AÑOS DESPUÉS DE LOS ACONTECIMIENTOS DE *SILVER STAR*

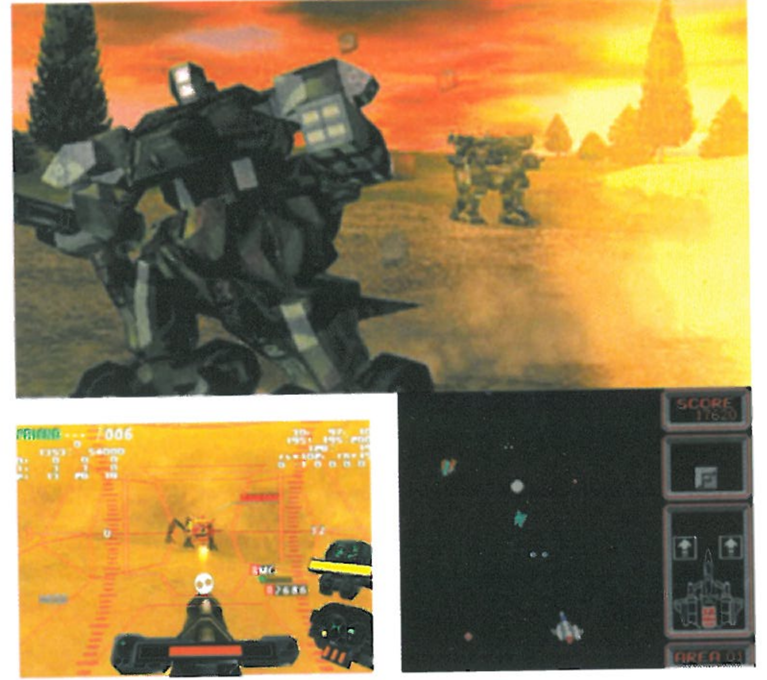
LA LUNA AL SALIR DE CLASE

La difunta portátil Game Gear también tuvo su ración de *Lunar*, *Lunar: Magic School*. Éste nos proponía llevar a un grupo de estudiantes de la ciudad volante de Vane a lo largo de doce pruebas.
Este juego no salió de Japón, ni tampoco lo hizo su versión para Saturn, que constaba de 2 CDs que incluían 30 minutos de animación y 7 pruebas más.











SHOOT'EM-UPS

GAME ARTS TAMBIÉN DISPARA

Dejando a un lado el RPG, el género que mejores resultados técnicos y económicos le ha dado a Game Arts ha sido el shoot'em-up tanto en su vertiente espacial como en la protagonizada por *mechas* (robots gigantes japoneses, vamos). Su primer trabajo en este campo fue *Thexder*, un juego de PC de 1987 protagonizado por un robot convertible en nave al estilo de los de la serie *Macross* (*Robotech* cuando Tele 5 la emitió hace años en nuestro país). Además de ser gráficamente simplísimo, estaba más cerca de un plataformas convencional que de un auténtico shoot'em-up. No obstante tuvo suficiente éxito como para conocer una secuela tres años más tarde (*Fire Hawk: Thexder, The Second Contact*) e incluso un *remake* no demasiado brillante en el año 1995.

Manteniéndose en el género *mecha*, Game Arts publicó en 1996 un juego para Saturn llamado *GunGriffon: The Eurasian Conflict*. Éste título enmascaraba un shoot'em-up subjetivo al uso con el envoltorio de un simulador de robots gigantes ambientado en plena guerra euroasiática. Su segunda parte, *GunGriffon II*, apareció en 1998 pero no aportaba gran cosa al juego original, excepto una división argumental en misiones y la posibilidad de disputar partidas a dos jugadores mediante el uso del cable link o de forma cooperativa, llevando una persona los cañones y otra el movimiento del *mecha*. De hecho, ni siquiera el salto de plataforma que se produjo en la saga en el 2000 con *GunGriffon Blaze* (que se publicó para la bestia negra de Sony) aportó más que una evidentísima mejora técnica a todos los niveles.

En la otra vertiente del género, la del shoot'em-up espacial (para entendernos, los matamarcianos de toda la vida), la compañía japonesa tiene como única estrella a la vieja pero saludable saga *Silpheed*. Ésta comenzó en 1988 con un juego de PC de gráficos tremendamente simples, usando una perspectiva tridimensional falsa que en su época resultaba muy espectacular. Cinco años más tarde (en 1993) se desarrolló un *remake* mejorado para Mega CD con unos modelos poligonales que en su momento resultaron casi tan revolucionarios como los de *Star Fox* para Super Nintendo (aunque hoy en día pueden parecer prehistóricos). Pero no dejaron que la saga se estancara y, sin renunciar al espíritu clásico de la serie, Game Arts se alió con Treasure para crear en PS2 una secuela llamada *Silpheed: The Lost Planet*, que apareció en el 2001 y que conservaba la tremenda jugabilidad de la serie aunque enmarcándola en un entorno 3D formidable y gráficamente apabullante.





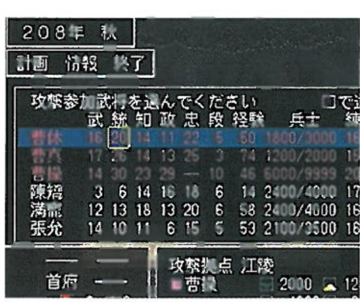
CHENG WEN NO SANGOKUSHI

GÉNERO **ESTRATEGIA**
PLATAFORMA **PS2**
AÑO **2001**

El uno de noviembre del año pasado, los chicos de Game Arts se adentraron en un género totalmente desconocido para ellos: la estrategia histórica ambientada en el medievo chino. Para ello compraron la licencia de la serie *Sangokushi* de Koei (la dedicada al *Romance de los tres reinos* donde entrarían, por ejemplo, los *Kessen*) y, de paso, se hicieron con los servicios de su diseñador y máximo creador, el chino afincado en Tokyo Cheng Wen. Así, *Cheng Wen no Sangokushi* se sitúa al principio del eje cronológico de esta saga histórica china, ejerciendo un poco el papel de episodio cero. Para asegurar la continuidad con los episodios anteriores (posteriores en cuanto a argumento se refiere), Game Arts contrató al mismo diseñador de personajes.

En cuanto al juego en sí, los desarrolladores prefirieron evitar la estrategia de baja intensidad al estilo *Kessen* y optaron por un desarrollo más profundo y complejo, algo bastante similar a títulos occidentales del género como la serie *Age of Empires* o algunos videojuegos del catálogo de Blizzard. *Cheng Wen no Sangokushi* no funcionó demasiado bien a nivel de ventas, así que en Occidente ni siquiera ha sonado su nombre... por lo que mucho nos tememos que sólo sería recomendable para personas que dominen a la perfección el idioma japonés o que estén estudiando filología china y se interesen por su historia y sus mitos.





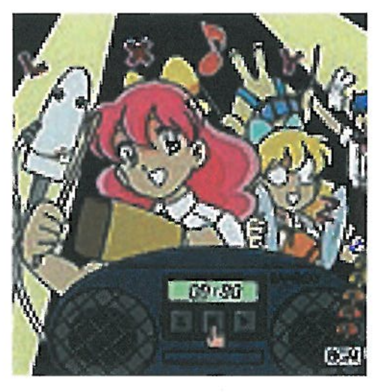




AVENTURAS GRÁFICAS

Game Arts también se adentró en el terreno de las aventuras gráficas, concretamente en un subgénero tan japonés como el de los *animes* interactivos. Su primera aportación se llamó *Yumimi Mix* y apareció para Mega-CD allá por el año 1992, aunque debido al 'enorme' (ejem, ejem) éxito de este periférico de la Mega Drive conoció una versión posterior, en 1995, para Saturn (otra consola de 'gran' popularidad) retitulada *Yumimi Mix Remix*. El juego, con diseños del dibujante Izumi Takemoto, contaba la típica historia japonesa de amores de instituto, aunque aderezada con toques de *magical girls* al estilo de *Sailor Moon* o *Sakura, Cazadora de Cartas*.

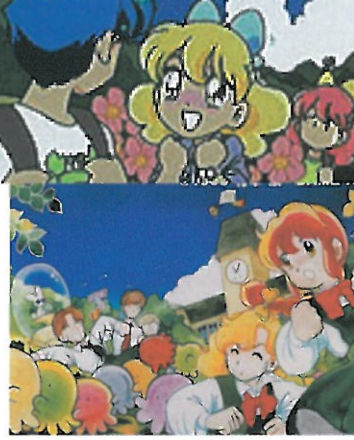
Un par de años más tarde se desarrolló otro juego del mismo estilo, *Dino Island* (*Daina Airan* según la traducción literal del japonés), también con diseños de Takemoto pero con un nivel técnico bastante superior y una mayor dosis de interactividad. Esta vez la historia estaba situada en un mundo donde los dinosaurios han vuelto a la vida y se usan para trabajar. Por ello las protagonistas estudian en una academia de controladores de dinosaurios a través de la música (pero que conste que no tiene nada que ver con *Operación Triunfo*). Con tantos amoríos y fantasía al estilo japonés como su antecesor, *Dino Island* contenía además algunos divertidos cameos de las protagonistas de *Yumimi Mix*.













ZELIARD

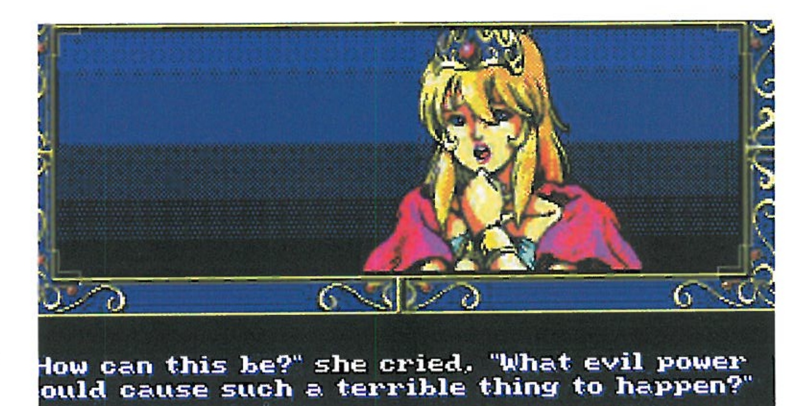
GÉNERO **AVENTURA**
PLATAFORMA **PC**
AÑO **1990**

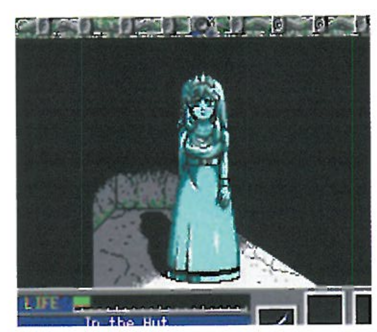
A finales de los ochenta Game Arts se embarcó en un proyecto bastante peculiar, que tomaba algunos elementos del género RPG (por algo es su especialidad) combinados con toques plataformeros. El resultado fue *Zeliard*, un juego destinado a los PC que nos proponía adoptar el papel del Duque Garland, un jovenzuelo destinado a liberar al mundo de la amenaza de un demonio y de paso liberar a una princesa del hechizo que la había convertido en estatua.

La aventura se dividía en dos partes bien diferenciadas. En la primera podíamos dialogar con diversos personajes y visitar tiendas para adquirir armas, ítems o diferentes poderes. La segunda nos situaba en una tétrica caverna infestada de enemigos bastante curiosos (no faltaban los sapos, murciélagos o incluso babosas), donde debíamos avanzar a base de saltos y algún que otro sablazo.

El mayor problema del juego radicaba en las excursiones por las cavernas, que se acababan haciendo demasiado repetitivas y además eran muy sencillas gráficamente.

Sin embargo, Game Arts hizo valer su buen hacer y consiguió dotar al juego de la suficiente personalidad como para considerarlo un pequeño gran clásico que todavía sigue siendo absolutamente recomendable para todos aquellos que no se asusten por su elevada dificultad.







JUEGOS DE MAHJONG

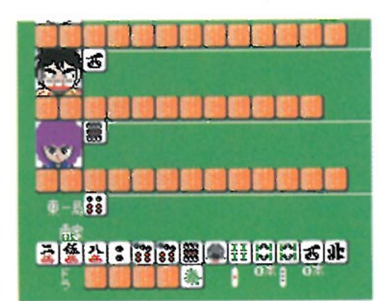
Después de ver salir de manos de los programadores de Game Arts maravillas del RPG del calibre de las series *Lunar* y *Grandia*, puede resultar un poco extraño enterarse de que la saga más longeva de la compañía japonesa es una serie de juegos de... ¡*mahjong*! Se trata de la serie *Gambler Jiko Chuushinha*, que inició su andanza consolera en NES allá por 1988 y llegó hasta la gris de Sony en el año 2000.

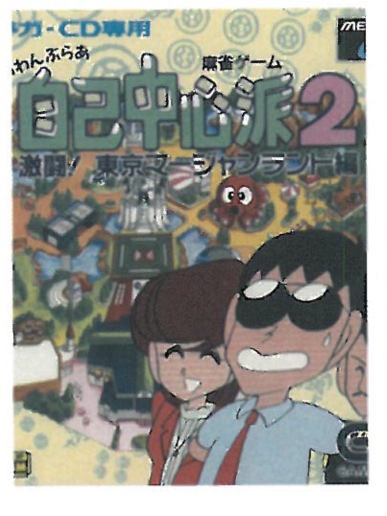
Como algunos de vosotros sabréis, el *mahjong* es un antiguo juego chino (una mezcla de dominó y juego de baraja) que reúne alrededor de un tablero a hasta cuatro jugadores. Es muy complicado, ya que además de seguir cientos de complicadas reglas hay que aclararse mientras pasan por tus manos 144 fichas diferentes que se agrupan en cinco clases distintas.

Aunque claro, como os podréis imaginar Game Arts no hizo precisamente un simulador al uso de *mahjong*, sino que dotó a la serie de un sentido del humor descacharrante y desaforado. Sólo hay que ver la aparición de personajes como E.T. entre los jugadores, pero sobre todo un demencial modo historia que va desde la típica historia de superación personal al estilo *Karate Kid* a una divertidísima parodia de los juegos de rol.













ICO

VIVIENDO EN UN CUENTO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

La gran sorpresa que nos tenía reservada Sony para este año ya está entre nosotros. Llevamos ya algún tiempo hablando de *Ico* y de todas las maravillas que se esconden tras tan corto título, así que ya ha dejado de ser aquel juego semidesconocido que nos sorprendió gratamente en el último E3. De todas formas, esta creación de un joven grupo de programación de Sony conserva intactas toda su frescura y sus numerosas virtudes en esta versión definitiva.

Ico es ante todo una experiencia absorbente, que desde el primer momento nos mantiene pegados al mando gracias a un desarrollo muy inteligente... aunque en este juego no encontraremos una historia apasionante. De hecho tan sólo conoceremos algunos detalles mínimos que nos pondrán en situación, cuando Ico (el cornudo protagonista) es llevado preso a un inmenso castillo. Enseguida nos daremos cuenta de qué es lo más importante en este juego, ya que en cuanto Ico es liberado gracias a la inestimable colaboración de un terremoto, nos enfrentaremos al primero de los numerosos puzzles del juego. Gracias a un control muy sencillo basado simplemente en un botón para el salto, otro para usar un arma y un último para utilizar objetos, resolver estos puzzles no resulta especialmente complicado.... siempre que le demos un poco a la materia gris.

Y VAMOS ABRIENDO PUERTAS, PRINCESA

Prácticamente todos los rompecabezas están basados en la interacción entre Ico y Yorda, una peculiar chica a la que ayudaremos a escapar del castillo. Efectivamente, esta vez la princesa no esperará en algún lugar a que la rescatemos, sino que la deberemos llevar con nosotros en todo momento, creando caminos para que pueda ir superando los diferentes obstáculos que se nos irán presentando. Esto incluye crearle pasarelas, ofrecerle nuestro brazo para que pueda realizar saltos complicados o simplemente llevarla de la mano o llamarla para que nos siga por algún camino. Las

















AMOR AL PRIMER GRITO

Teniendo en cuenta que en ningún momento sabemos exactamente por qué Ico ayuda a Yorda, no deja de ser curioso el apego que siente el protagonista hacia esta peculiar chica. Ambos irán casi siempre de la mano y, si se separan unos metros, Ico llamará (o, para ser más exactos, gritará) a su princesa particular para que acuda a su lado. De hecho, en todo momento los dos personajes deberán estar en la misma habitación, ya que si se separan se iniciará una cuenta atrás. Si Ico se entretiene demasiado y el reloj llega a cero, Yorda será raptada por una panda de extraños demonios que no tiene ningún respeto por esta bonita historia de amor... o lo que sea.





AL ACABAR EL JUEGO CONTINUAREMOS SIN SABER DEMASIADO DEL PASADO DE ICO O DE LA VERDADERA NATURALEZA DE YORDA

animaciones que recrean todos estos movimientos son sencillamente increíbles y, aunque no han sido desarrolladas mediante ninguna técnica de captura de movimientos, son muy realistas. Por ejemplo, el efecto cuando llevamos de la mano a Yorda es tan real que de veras parece que estemos estirando a alguien. Incluso las sombras de todos los personajes están muy bien conseguidas, y van cambiando en tiempo real según la iluminación.

Sin embargo, las excelencias gráficas de este juego no se quedan, ni mucho menos, aquí. El hecho de que *Ico* fuera originariamente un proyecto destinado a PSX no ha evitado que se trate de uno de los títulos que más brillantemente explotan las enormes capacidades técnicas de PlayStation 2.



Una gran parte del mérito en este sentido lo tiene el castillo en el que transcurre la aventura. No sabemos si los desarrolladores han realizado un cursillo CEAC de arquitectura, pero lo cierto es que han construido un emplazamiento de lo más impresionante. De hecho, hasta nos atreveríamos a decir que el castillo es un personaje en sí mismo gracias a la solidez del entorno y, sobre todo, a su grandiosidad. Todo está estudiado tan al detalle que muchas veces nos encontraremos en un nivel superior y, si miramos abajo, veremos todas las zonas que hemos visitado anteriormente.



Pero además los gráficos también proporcionan un escenario inmejorable para situar los puzzles. Todos los elementos con los que debemos interactuar para la resolución de estos enigmas están perfectamente integrados en el entorno, así que tanto interruptores como barras o cornisas forman parte de unos sólidos decorados que nos permiten mil posibilidades.

HERE COMES THE SUN

Una mención aparte merece la genial utilización de la luz en estos escenarios. Absolutamente todas las fuentes de iluminación han sido recreadas al detalle, hasta tal punto que el sol nos llegará prácticamente a cegar en algunas ocasiones y el resplandor de las antorchas producirá ese resplandor intermitente tan característico.

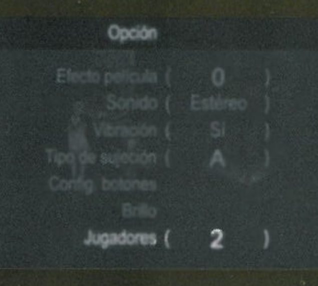
Con todos estos elementos *Ico* puede presumir de ofrecer una de las ambientaciones más completas que se han visto jamás en un videojuego. Jugando tan sólo unos minutos ya te das cuenta de que

ICO ES ANTE TODO UNA EXPERIENCIA ABSORBENTE, QUE DESDE EL PRIMER MOMENTO NOS MANTIENE PEGADOS AL MANDO GRACIAS A UN DESARROLLO MUY INTELIGENTE

YORDA QUIERE PROTAGONISMO

Uno de las sorpresas que nos depara *Ico* al finalizar el juego una vez es la posibilidad de que un segundo jugador controle a Yorda. Lo malo es que aquél que decida controlar a la princesa no tendrá demasiada libertad de movimiento, ya que la protagonista seguirá dependiendo totalmente de Ico. Una de las pocas ventajas es que, de esta manera, resulta más fácil evitar que los demonios la rapten.







ESTA VEZ LA PRINCESA NO ESPERARÁ EN ALGÚN LUGAR A QUE LA RESCATEMOS, SI NO QUE LA DEBEREMOS LLEVAR CON NOSOTROS EN TODO MOMENTO, CREANDO CAMINOS PARA QUE PUEDA IR SUPERANDO LOS DIFERENTES OBSTÁCULOS

estás ante una aventura diferente, que ofrece una atmósfera única más propia de un cuento de hadas que de un juego al uso.

El sonido, o más bien la falta de éste, también contribuye a crear esta atmósfera peculiar. Decimos esto porque en pocas ocasiones escucharemos música mientras jugamos. En lugar de eso los desarrolladores han optado por utilizar el silencio sabiamente, e incluso los efectos sonoros son totalmente realistas, limitándose, por ejemplo, al ruido de pasos, el susurro del agua o la voz del protagonista (en su propio e inexistente idioma pero subtitulado al castellano) retumbando en los espacios abiertos. En definitiva, un apartado sonoro que también contribuye a convertir este juego de Sony en una propuesta diferente.

Sin embargo, en la originalidad del planteamiento de *Ico* están también sus mayores defectos. Quizá el mayor es esa decisión tan radical de los desarrolladores que es dotar al juego de una historia tan superficial. De hecho, al acabar continuaremos sin saber demasiado del pasado de Ico o de la verdadera naturaleza de Yorda. ¿Una apuesta por envolver a los personajes en un halo de misterio para que nos centremos en jugar? Es posible, pero esto también provoca que la aventura tenga poco ritmo en algunos momentos. Las escasas peleas tampoco contribuyen demasiado a romper el esquema 'resolver puzzle-explorar-resolver otro puzzle' porque son demasiado repetitivas y, en general, tremendamente fáciles.



Además, *Ico* es un juego demasiado corto y en menos de 10 horas es posible llegar al final. Por suerte, nos aguarda alguna que otra sorpresa si jugamos una segunda partida, pero al no existir demasiados extras ni nuevos objetos que recoger muchos no encontrarán interesente jugar una segunda vez.

Por suerte, merece la pena hacerse con esta maravillosa aventura sólo por pasársela una vez. Estamos ante uno de los juegos más elegantes de los últimos tiempos gracias a un apartado gráfico que le otorga un aspecto diferente, y todo ello ha sido redondeado con la ansiada opción de 60 Hz que esperamos disfrutar con cada vez más frecuencia.

Aquellos que no buscan en un videojuego sólo la posibilidad de pegar unos cuantos tiros están ante una compra obligada.

UN CHICO BIEN ARMADO

En los pocos momentos de acción que viviremos a lo largo de la aventura, Ico acabará casi estresado. Nuestro cornudo preferido deberá acabar con sus enemigos y, a la vez, no alejarse demasiado de Yorda si no quiere que la lleven hasta una especie de agujero negro en el que desaparecerá para siempre. Por suerte, el protagonista contará con un par de armas para mantener a raya a los demonios. Aunque al principio tendrá que hacer lo que pueda con un palo, más adelante lo tendrá más fácil gracias a la espada que alguien se dejó olvidada por el castillo. Incluso, hacia el final, contará con una poderosa arma que pocos mortales han podido empuñar...





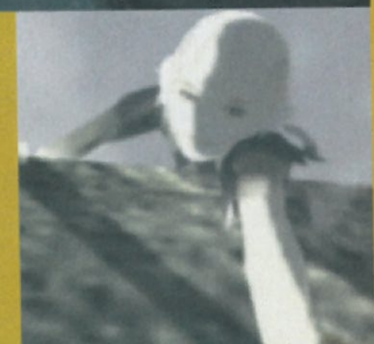


TODO ESTÁ ESTUDIADO TAN AL DETALLE QUE MUCHAS VECES NOS ENCONTRAREMOS EN UN NIVEL SUPERIOR Y, SI MIRAMOS ABAJO, VEREMOS TODAS LAS ZONAS QUE HEMOS VISITADO ANTERIORMENTE









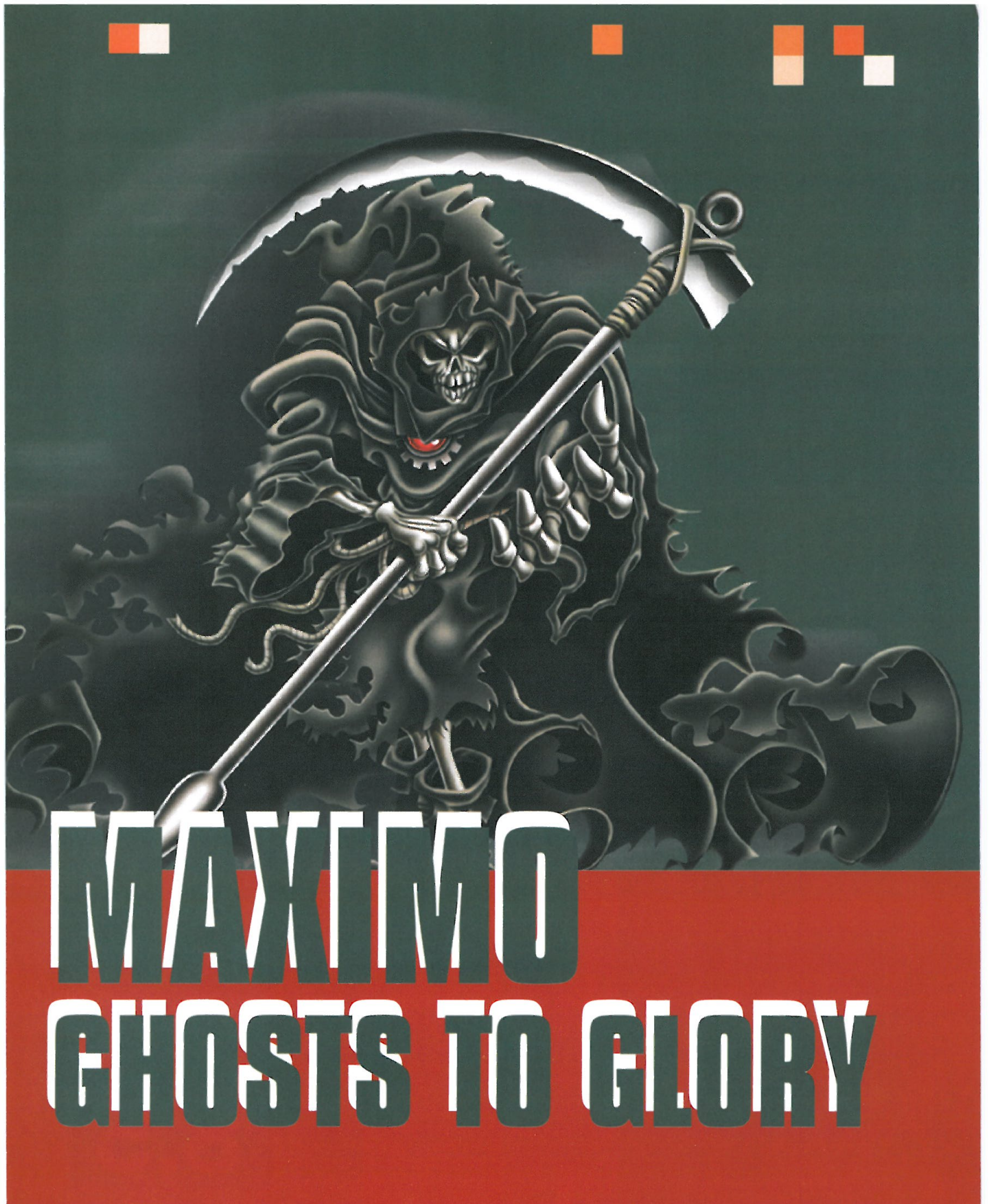
ARRIBA
GRÁFICAMENTE IMPECABLE
PUZZLES ORIGINALES
LA INTERACCIÓN ICO YORDA

ABAJO
FALTO DE RITMO
DEMASIADO CORTO
BAJO VALOR DE *REPLAY*

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL
8,5



MAXIMO
GHOSTS TO GLORY



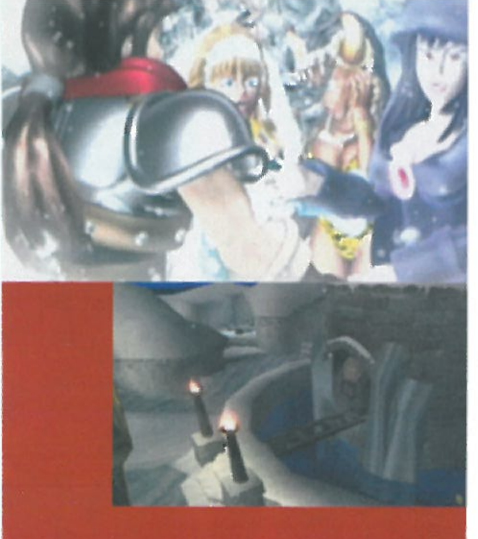
SIR ARTHUR SE REENCARNA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAPCOM DIGITAL STUDIOS**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **62,45 EUROS**

Por una vez, Capcom Digital Studios (la división americana de la compañía nipona) ha tenido la oportunidad de programar un juego auténticamente prometedor: *Maximo: Ghosts to Glory* o, lo que es lo mismo, la actualización a los tiempos que corren de la saga *Ghosts'n Goblins*. Aun sin tratarse de una continuación pura y dura de las aventuras de Sir Arthur, se han tomado de ellas elementos como el objetivo de rescatar a una princesa, la pérdida de la armadura cuando nos golpean... y la dificultad de la que hacían gala aquellos juegos.

Adoptando esta vez el papel de Maximo (el Arthur del siglo XXI), deberemos rescatar a nuestra amada de las garras del malvado de turno, que para colmo de males nos ha arrebatado nuestro reino cuando estábamos guerreando por ahí.

El juego está estructurado en 5 mundos diferentes que deberemos completar antes de la batalla final, y cada uno está dividido en varias zonas. Al visitar por primera vez cada mundo nos encontraremos al principio de una de las zonas, pero una vez la completemos y accedamos al área central será posible completar el resto de sectores en el orden que queramos. Esto le añade algo de variedad al desarrollo de la aventura, pero no evita que la estructura sea demasiado repetitiva. Deberemos completar cada una de las zonas para poder enfrentarnos al jefe final, y una vez vencido, volveremos a hacer exactamente lo mismo en el nuevo mundo, y así hasta que hayamos completado los cinco. Esto no molestará a los jugones acostumbrados a lidiar con plataformas más 'clásicos' (de hecho, lo encontrarán adictivo), pero para todos los que están habituados a aventuras con un desarrollo más original, puede llegar a resultar aburrido.En lo que estarán todos de acuerdo es en el excelente aspecto gráfico de los personajes que







aparecen en *Maximo*. El protagonista cuenta con un genial diseño y una gran variedad de animaciones y lo mismo sucede con los enemigos. El problema es que estos enemigos se repiten más que los codazos de Fernando Hierro y en cada una de las fases encontraremos los mismos esqueletos, fantasmas y zombies. Es cierto que en cada nueva zona se incorporará algún que otro nuevo monstruo, pero básicamente deberemos derrotar una y otra vez a los mismos.

Por desgracia, no podemos echar tantas flores al diseño de los diferentes escenarios. El primero de los mundos (ambientado con todo lujo de detalles en un cementerio) puede resultar engañoso, ya que conforme vamos avanzando los niveles se van haciendo más y más sencillos. Quizás en este problemilla tenga algo que ver el hecho de que *Maximo* fuera originariamente un proyecto destinado a la defenestrada Nintendo 64, pero esto no justifica, por ejemplo, que los desarrolladores se hayan ahorrado totalmente el 'decorado' en los niveles del cuarto mundo (con un fondo rojo y mucha imaginación ya pretenden situarnos en el mundo de los espíritus) y que la sombra del protagonista sea un amasijo de píxeles.

Lo que sí se mantiene en un nivel excelente es el apartado musical, con versiones de las melodías clásicas de la saga y algún que otro nuevo tema que acompañan perfectamente a la acción y le dan ese toque épico que quizá le falta al juego por el aspecto cartoon de sus personajes.

DIFICULTAD ABSURDA

Como ya hemos dicho antes, la tremenda dificultad del juego parece otro de los homenajes a la saga *Ghosts'n Goblins*. Algunos de los enemigos son demasiado habilidosos (os aseguramos que odiaréis a los fantasmas que tienen la fea costumbre de atacar por la espalda), la cámara nos deja vendidos muchas veces y algunos saltos requieren una pericia que ni Michael Jordan en sus años mozos. Además, el sistema de grabación no contribuye demasiado a que la aventura sea un camino de rosas. Tan sólo podremos grabar cuando completemos uno de los niveles de cada mundo, pero para ello deberemos llegar a una piscina que nos exigirá ¡100 monedas de oro! para salvar. Por suerte hay algunos *checkpoints* repartidos por ahí, pero esto no evita que tengamos que repetir el mismo trozo de nivel una y otra vez hasta que prácticamente nos sepamos de memoria el salto que debemos dar o el enemigo que nos va a atacar.

QUERÉIS CONTINUAR, PERO CONTINUAR CUESTA

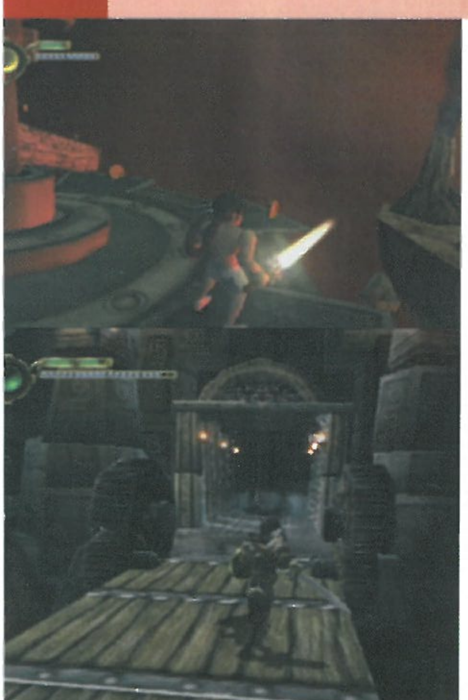
Para colmo de males, también es bastante complicado conseguir continuaciones. En algunos objetos de los escenarios (al principio son tumbas pero luego se convertirán en, por ejemplo, muñecos de nieve) están

CUATRO COLORES TIENE MI ESPADA

De vez en cuando nos encontraremos con ciertos ítems que nos permitirán potenciar nuestra espada de cuatro maneras diferentes:
Lengua de fuego: **Algo más poderosa que la espada normal, pero tampoco nada del otro mundo.**
Espada afilada: **Bajo un aspecto similar a un fluorescente se esconde un arma muy poderosa, capaz de acabar con casi todos los enemigos de un golpe.**
Congelador: **Como su propio nombre indica, gracias a esta habilidad podremos congelar a nuestros enemigos, para luego eliminarlos tranquilamente.**
Armageddon: **La espada más poderosa. Tan sólo admiraremos su color violeta tras adentrarnos en el cuarto mundo.**



EL PRIMERO DE LOS MUNDOS (AMBIENTADO CON TODO LUJO DE DETALLES EN UN TERRORIFICO CEMENTERIO) PUEDE RESULTAR ENGAÑOSO, YA QUE CONFORME VAMOS AVANZANDO LOS NIVELES SE VAN HACIENDO MÁS Y MÁS SENCILLOS







ocultas cinco almas. Si recogemos 50 seremos obsequiados con una especie de ficha equivalente a una continuación. Parece fácil, ¿no? Pues conforme vayamos avanzando irá aumentando el número de fichas que necesitamos para continuar, y al final necesitaremos ¡la friolera de cuatro!. Teniendo en cuenta que unos simpáticos fantasmas se encargan de quitarnos algunas de vez en cuando, la verdad es que hacia el final del juego conseguir continuaciones se convierte en una misión imposible.

Con el objetivo de hacer un poco más llevaderos nuestros paseos por los niveles podremos conseguir algunos ítems bastante útiles. Además de pociones que recuperan algo de energía, gracias a las monedas de oro repartidas por ahí podremos comprar cosas tan necesarias como fragmentos de armadura, nuevos ataques del escudo (que también se puede lanzar cual *boomerang*) o las preciadas continuaciones. También es posible conseguir *power-ups* ocultos en una serie de baúles, algunos de los cuales estarán cerrados con una llave que tendremos que encontrar, y que a veces estarán habitados por unos inquilinos desagradables: los clásicos magos que nos transformarán en indefensos abueletes o bebés.

Maximo nos ha dejado un sabor de boca algo agridulce. Capcom ha intentado reverdecer viejos laureles actualizando la jugabilidad clásica de la saga *Ghosts'n Goblins* y lo ha conseguido. El problema es que ha optado por una estructura que al final se hace demasiado repetitiva y que el aspecto gráfico sufre muchos altibajos. Una lástima, porqué se trata de un juego divertido que corrigiendo esos detalles se podría haber ganado el calificativo de clásico.







UNOS *FINAL BOSSES* ENTRAÑABLES

Siendo coherentes con el aspecto simpático de todos y cada uno de los personajes del juego, los jefes finales no dan precisamente miedo. Entre ellos encontraremos una especie de Quasimodo corto de fondos para comprarse zapatos nuevos, un maestro del vudú con sus inseparables agujas de coser, un capitán pirata algo entrado en años e incluso un demonio. De todos modos ninguno de ellos nos presentarán grandes problemas una vez encontremos su punto débil.





TAN SÓLO ES POSIBLE GRABAR CUANDO COMPLETAS UNO DE LOS NIVELES DE CADA MUNDO, PERO PARA ELLO DEBEREMOS LLEGAR A UNA PISCINA QUE NOS EXIGIRÁ ¡100 MONEDAS DE ORO! PARA PODER SALVAR

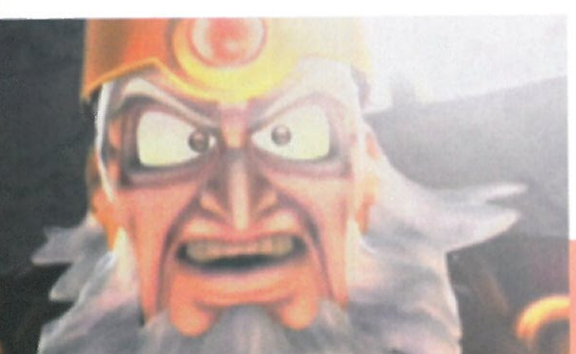






EL ARTE DEL BESO

Además de su admiración y su gratitud eterna, las cuatro damiselas que debemos rescatar también nos ofrecerán un beso. No penséis que se trata de tan sólo un gesto, porque si conseguimos los cuatro y los conservamos hasta el final, seremos obsequiados con una galería de arte exclusiva de los personajes de *Maximo*.



ARRIBA

EL ESPÍRITU *GHOSTS'N GOBLINS*
EL DISEÑO DE LOS PERSONAJES
EXCEPCIONAL BANDA SONORA

ABAJO

SU ESTRUCTURA NO VARÍA
LA DIFICULTAD
LA CÁMARA JUEGA MALAS PASADAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL

8

STATE OF EMERGENCY

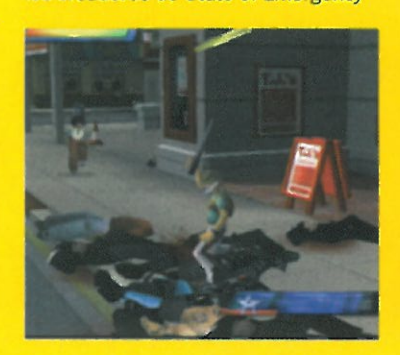
SEÑOR, SE LE HA CAÍDO LA CABEZA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **VIS ENTERTAINMENT**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **65,95 EUROS**

Parece ser que a los chicos de Rockstar no les ha asustado lo más mínimo la polémica despertada a partir de su magnífico *Grand Theft Auto III* (algo normal, teniendo en cuenta que la obra de DMA Design está teniendo unas ventas fantásticas) y, para demostrarlo, han vuelto a reincidir con un juego que tiene todos los números para hacer remover en sus asientos a los conservadores de todo el mundo. Es obra del grupo de desarrollo irlandés Vis Entertainment, se llama *State of Emergency* y contiene tal dosis de violencia gráfica que deja a *GTA III* como un entretenimiento para todos los públicos.

Sin embargo, aunque sea más bestia, la violencia de este juego resulta menos impactante que la de su predecesor. Y no es porque ese salvajismo haya perdido eficacia, sino sencillamente porque en esta ocasión los creadores de *State of Emergency*







HASTA AHORA NO HABÍAMOS VISTO NUNCA UN MOVIMIENTO DE MASAS TAN BIEN REALIZADO TÉCNICAMENTE, Y SOBRE TODO QUE TRANSMITA UNA SENSACIÓN DE PÁNICO TAN VEROSÍMIL



han querido rebajar el impacto de la violencia en el usuario haciéndola tan pasada de rosca que resulta totalmente inverosímil... en otras palabras, convirtiéndola en lo que se suele llamar 'violencia de cómic'. De ahí el diseño caricaturesco de todos los personajes del juego y el aspecto colorido y cantón de los escenarios donde nos movemos: es como una forma de avisarnos de que no nos han ubicado en el mundo real y de que, por lo tanto, se pueden permitir pasarse mucho más de la raya.

Es precisamente en el contexto del juego donde pueden entenderse acciones tan brutales (y por las que más de un padre de familia se llevará las manos a la cabeza) como arrancarle la cabeza a alguien con un hacha para después usarla como arma contra otras personas, masacrar sin querer a varios inocentes porque se ponen enmedio cuando intentas eliminar a algún peligroso enemigo o hacer explotar coches y edificios con mayor facilidad que un técnico fallero. De todas formas, los desarrolladores han sido lo suficientemente inteligentes como para, por si acaso, incluir en el menú una opción para desactivar los efectos *gore* del juego.

COMO EL CORTE INGLÉS EN REBAJAS

Sin embargo, por encima de la violencia que puede contener *State of Emergency*, lo que más llama la atención de éste es la capacidad que tiene su motor gráfico para mover a cientos de personajes al mismo tiempo, cada uno con sus reacciones particulares a lo que ocurre, sin que haya la más mínima ralentización. Aparte de los más que notables logros de Koei en su saga *Dynasty Warriors*, hasta ahora no habíamos visto nunca un movimiento de masas tan bien realizado técnicamente, y sobre todo que transmita una sensación de pánico tan verosímil (como si Jesulín de Ubrique hubiera anunciado que va a sacar nuevo disco).

Por si fuera poco, en los escenarios hay multitud de objetos que pueden





QUE NO QUEDE NI UNO

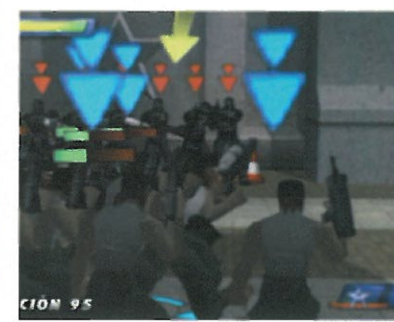
Uno de los grupos de enemigos más odiosos de *State of Emergency* son los clones, soldados de la Corporación clonados y mejorados genéticamente a los que se les han añadido implantes robóticos. Quizá conscientes de ellos, los programadores han incluido dos modos llamados Último Clon En Pie y Elimina Clon En Tiempo, cuyo único cometido es darnos el gustazo de eliminar tantos clones como nos dé la gana, ya que aparecen desarmados y con los escenarios convenientemente vacíos de ciudadanos para que no haya desafortunados accidentes. Sólo por ver huir a los dichosos clonecitos, ya vale la pena desbloquear estas modalidades...

















STATE OF EMERGENCY ES UNO DE LOS BEAT'EM-UPS MÁS DIVERTIDOS QUE SE PUEDEN ENCONTRAR EN EL CATÁLOGO DE LA BESTIA NEGRA DE SONY

cogerse para poder utilizarse como arma o, sencillamente, para destrozar algún que otro escaparate. Y es que ésa es otra de las grandes bondades del magnífico trabajo técnico de *State of Emergency*: que los cristales de cualquier tienda pueden ser destrozados a tiros, lanzando algún objeto contra ellos o, por qué no, golpeándolos con una cabeza suelta. Es más, también los coches e incluso algún camión pueden volarse por los aires (de hecho, a los coches de este juego no les falta la gasolina), por no hablar de algunos edificios a los que se les puede echar una granadita o un cóctel molotov dentro para que acaben derruyéndose.

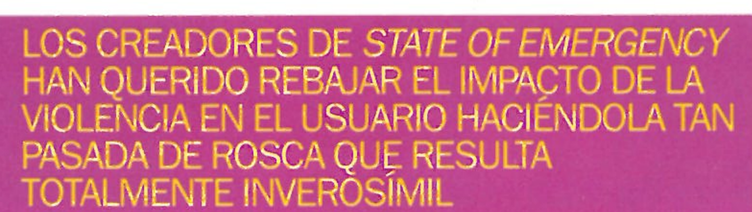
Pero claro, todas estas proezas técnicas tienen que compensarse de alguna manera... por eso los modelados de los personajes son un poco pobres, sufriendo una falta de polígonos bastante evidente. Esto se ve con más claridad en los figurantes 'de relleno', los que se mueven arriba y abajo movidos por el pánico, que aparte de resultar más pobres a nivel gráfico, tienen un más que sospechoso parecido con los protagonistas del juego (vamos, que los desarrolladores han aprovechado el mismo diseño para un buen montón de personajes distintos).

PEGA, PEGA, PEGA SIN PARARRRRR

Como beat'em-up, *State of Emergency* es uno de los más divertidos que se pueden encontrar en el catálogo de la bestia negra de Sony, especialmente por la gran libertad de movimientos que te permite.
En lugar de la aburrida estructura lineal de títulos como *The Bouncer*, los chicos de Vis Entertainment te dan la oportunidad de hacer lo que te venga en gana, ya sea destrozar escaparates, apalear gente o cumplir las peligrosas misiones que se te encomiendan. Para ello se han creado los dos grandes modos, Caos y Revolución: los amantes del beat'em-up callejero puro y duro disfrutarán de la completa libertad del primero (cuyo único objetivo es ir acumulando puntos sin que te maten en el intento), mientras los que echen de menos un poco más de historia y unos objetivos algo más definidos







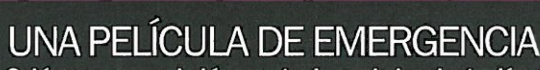
LOS CREADORES DE *STATE OF EMERGENCY* HAN QUERIDO REBAJAR EL IMPACTO DE LA VIOLENCIA EN EL USUARIO HACIÉNDOLA TAN PASADA DE ROSCA QUE RESULTA TOTALMENTE INVEROSÍMIL





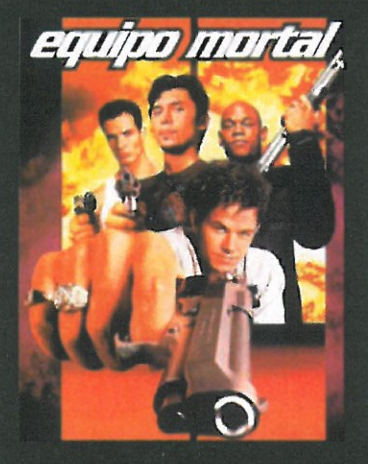
optarán sin dudarlo por el segundo. Además, a nivel jugable este título tiene toda la sencillez de los juegos clásicos de lucha callejera.
Sólo se usan los cuatro botones principales del pad, con lo que es relativamente fácil hacerse con el control de los personajes... al menos cuando no llevan armas encima. Y es que el mayor pero que se le puede poner a *State of Emergency* en cuanto a la jugabilidad es lo difícil que a veces resulta apuntar bien con las armas por culpa de un trabajo de cámaras que en ocasiones provoca cierta confusión. Esto también afecta, por ejemplo, a las misiones de escolta de alguien, en las que puedes encontrarte con que el enemigo está machacando a tu defendido antes de que te des cuenta.

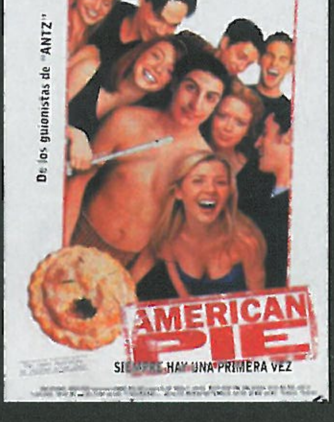
Aun así, a pesar de fallos como éstos, *State of Emergency* destaca como uno de los mejores y más entretenidos beat'em-ups existentes para PS2, y aunque no llega a la altura del genial *GTA III*, es un paso más hacia la consolidación de los chicos de Rockstar como unos de los creadores de juegos para adultos (que no sexuales) más interesantes del mercado consolero.



UNA PELÍCULA DE EMERGENCIA

Sabíamos que se había puesto de moda la adaptación de videojuegos, pero lo que no esperábamos era el anuncio de la productora norteamericana New Line Cinema (conocida sobre todo por sus filmes de género fantástico) de la compra de los derechos cinematográficos de *State of Emergency*. La película ha sido puesta en manos de los productores Warren Zide y Craig Perry (encargados, entre otras, de las dos *American Pie*, *Destino final* y *Equipo mortal*), que aseguran buscaban "poder crear una película de acción franquiciable que atraiga a una audiencia joven, basada en un videojuego de gran éxito". Veremos qué sale del asunto.













ARRIBA
- FRENÉTICO Y DIVERTIDO
- EL MOTOR MUEVE MUCHÍSIMA GENTE
- NO SE CORTA UN PELO

ABAJO
- LE FALTA ARGUMENTO
- POCA VARIEDAD DE ACCIONES
- ESAS CÁMARAS MAL ESCOGIDAS...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

DYNASTY WARRIORS 3

APRENDIENDO A PALOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**BEAT'EM-UP**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**OMEGA FORCE**
EDITOR	**KOEI**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**66,95 EUROS**

D*ynasty Warriors 2* fue uno de los primeros juegos aparecidos para PlayStation 2 y también uno de los que demostró antes el potencial técnico de la consola. El hecho de encontrar a decenas de personajes en pantalla a los que poder zurrar impresionó a más de uno (Holybear no había visto a tanta gente junta desde la última Convención de Catadores de Mejillón de Río) y además su ambientación en la China medieval le otorgaba al juego un encanto especial.

De todos modos, algunos defectos empañaban el conjunto, y por eso Koei se ha propuesto enmendarlos en esta tercera parte. Porque *Dynasty* Warriors 3 parte exactamente de la misma base que su antecesor, aunque ampliando la oferta en todos los sentidos.

Una vez más nos veremos inmersos en la apasionante historia de *El Romance de los Tres Reinos*, y podremos meternos en la piel de los generales de cualquiera de estos tres territorios (Wu, Wei y Shu). Demostrando ese espíritu de superación que apuntábamos antes, los chicos de Koei nos ofrecen 15 nuevos episodios históricos, pero además también podremos revivir los 8 de la anterior entrega, aunque con un aspecto gráfico mejorado y nuevos efectos climáticos. Lo mismo sucede con los personajes, ya que partiendo de los 10 iniciales es posible desbloquear nuevos héroes hasta alcanzar la nada despreciable cifra de 41. Sin duda, estamos ante uno de los juegos que más posibilidades nos da en este sentido y es de agradecer que el diseño de todos y cada uno de estos personajes haya sido cuidado al detalle, en un auténtico trabajo de orfebrería que nos permitirá admirar todo tipo de armaduras y trajes de época perfectamente recreados.

LUCHANDO CON CABEZA

Una vez hayamos decidido cuál es el personaje de nuestros amores, enseguida comprobaremos que, básicamente, la mecánica no ha variado demasiado. Debemos cumplir un objetivo y para ello nos enfrentaremos a hordas de enemigos.

LOS COMBATES SON EN ESTA TERCERA ENTREGA BASTANTE MÁS PROFUNDOS, YA QUE ES POSIBLE REALIZAR COMBOS MÁS ELABORADOS

Sin embargo, a diferencia de beat'em-ups de corte más clásico, el toque de estrategia le añade más interés a las partidas, ya que repartiendo estopa a lo loco sólo conseguiremos que el ejército rival nos rodee. Es necesario avanzar con cautela acompañando a unidades de nuestro ejército y, normalmente, podremos encontrar puntos débiles por donde es más fácil avanzar.

Pero *Dynasty Warriors 3* es

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL *DYNASTY*

En *Dynasty Warriors 3* encontraremos modos para rato. El principal es Musou y en él adoptaremos el papel del general de uno de los tres bandos para ir desarrollando un episodio histórico a través de las batallas que deberemos superar. La oferta se completa con el modo Free (en el que podemos escoger una campaña concreta) y con Challenge. Esta última opción nos propone hacer frente retos tan interesantes como por ejemplo acabar con 100 enemigos tan rápido como podamos.







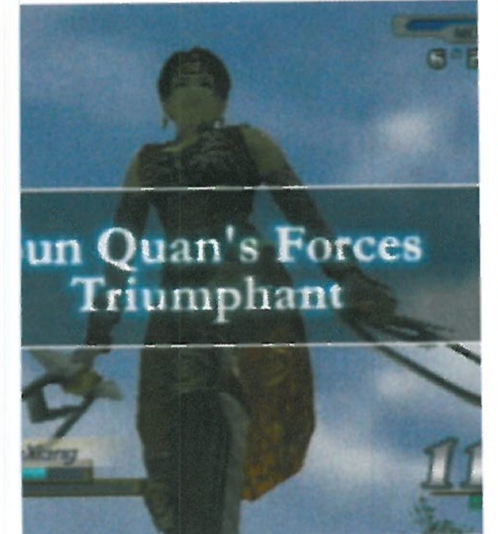






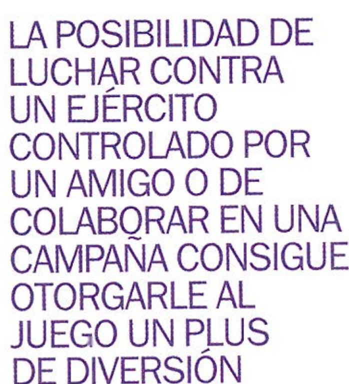






LA POSIBILIDAD DE LUCHAR CONTRA UN EJÉRCITO CONTROLADO POR UN AMIGO O DE COLABORAR EN UNA CAMPAÑA CONSIGUE OTORGARLE AL JUEGO UN PLUS DE DIVERSIÓN

básicamente un juego de lucha y para abrirnos paso en el campo de batalla contaremos con tres tipos de ataque. El más poderosos de ellos es el denominado Musou, capaz de noquear a un par de docenas de enemigos sin mucho esfuerzo. Los combates son en esta tercera entrega bastante más profundos, ya que es posible realizar combos más elaborados, además de disparar flechas o pelear a lomos de caballos o, lo más divertido, ¡elefantes!







Otra gran mejora es el mayor número de opciones que tendremos antes de adentrarnos en una batalla. Podremos escoger qué arma usaremos y qué ítem especial (conseguido tras vencer a algunos generales rivales) llevaremos con nosotros. Además también es posible decidir qué arma y qué actitud tendrán nuestros dos guardaespaldas aunque, la verdad, nuestros escoltas no suelen ser muy útiles que digamos ya que mueren con bastante facilidad. Eso sí, antes nos habrán intentado salvar la vida un par de veces.

Como ya hemos dicho antes, una de las señas de identidad de esta saga es la gran cantidad de personajes que veremos en pantalla. La consecuencia directa de esto es toda una serie de problemas técnicos que se continúan arrastrando (aunque no tan descaradamente) en esta tercera parte. Personajes que aparecen de la nada, niebla y algunas molestas ralentizaciones son defectos bastante habituales. A todo ello hay que sumarle lo molesta que resulta la cámara, ya que para moverla debemos girar totalmente a nuestro personaje.

EN COMPAÑÍA SE LUCHA MEJOR

A pesar de todas las mejoras introducidas, sin duda lo que más agradecerán los fans de la saga es la inclusión (¡por fin!) de una opción para dos jugadores. La posibilidad de luchar contra un ejército controlado por un amigo o de colaborar en una campaña consigue otorgarle al juego un plus de diversión que buena falta le hacía.

De todas formas, aquellos que criticaban a *Dynasty Warriors 2* por ser un juego demasiado repetitivo, no encontrarán en esta tercera parte razones para cambiar de opinión. Aunque se han mejorado muchas cosas, la base continúa siendo la misma. Sin embargo, la cantidad de elementos desbloqueables convierten a este título en una opción muy recomendable para los fans de los beat'em-up. *DW 3* es una adquisición muy inteligente porque con él hay juego para muuuuuuuuchos meses.

ARRIBA
EL DISEÑO DE PERSONAJES
HAY JUEGO PARA RATO
LA OPCIÓN PARA DOS JUGADORES

ABAJO
DEFECTOS GRÁFICOS
TANTA LUCHA PUEDE ABURRIR
PROBLEMAS CON LA CÁMARA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL



DRAKAN THE ANCIENTS' GATES

YO PARA SER FELIZ QUIERO UN DRAGÓN

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SURREAL SOFTWARE**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

Como ya os informábamos el mes pasado, el juego que tenemos entre manos es la segunda parte de *Drakan: Order of the Flame*, un título aparecido hace un par de añitos para PC.

En él controlábamos a la pelirroja guerrera Rynn, quien, en lugar de tener una mascota normal como un perrito, un gatito o un Pokémon, se pasaba las horas arrasando enemigos con la ayuda de un terrible dragón rojo llamado Arokh.

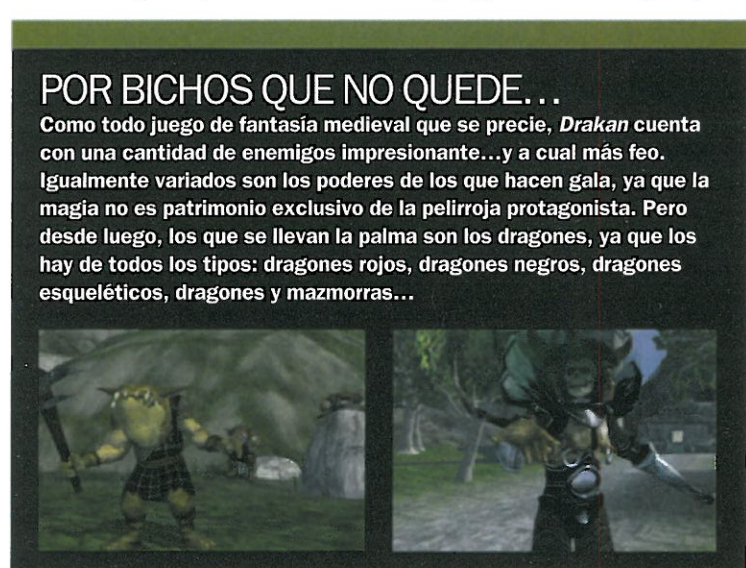
Drakan: The Ancients' Gates recoge la historia allí donde se quedó... pero la continúa con toda la potencia técnica que es capaz de ofrecer la PS2. No hay más que ver las expresiones faciales, los efectos de luces y sombras y las increíbles luchas aéreas de dragones para darse cuenta de que dejan en paños menores todo lo visto en los ordenadores compatibles.

MÁS DRAGONES, POR FAVOR

La acción arranca cuando la enigmática Lady Myschala reclama la presencia del binomio Rynn/Arokh para proteger a su pobrecita ciudad de la emisión *non-stop* de todos los programas de *Noche de fiesta*... y de paso, del ataque de las fuerzas del mal. La única posibilidad de conseguirlo es abrir cuatro grandes puertas por las que los dragones del bien, un pelín cansados de las tonterías de los humanos, huyeron a otra dimensión.

Para conseguirlo Rynn deberá recorrer el enorme mundo de *Drakan* (que cuenta con escenarios de lo más variado que van desde pantanos y desiertos hasta paradisíacos bosques) para resolver enigmas y conseguir los objetos mágicos que activarán los portales. Por supuesto, todos los escenarios están infestados de criaturas que intentarán ponerte las cosas difíciles, y el sistema inventado para combatirlos es uno de los grandes aciertos del juego. Con el botón L2 podemos fijar un objetivo entre los diversos adversarios para después asestarle estocadas, flechazos o conjuros con total libertad de movimientos, ya sea girando, saltando, rodando o tomando un cafelito en el bar de la esquina. De todas formas, las fases que se llevan la palma son aquellas en las que vamos sobre los lomos del dragón, y es que Arokh no es un personaje secundario de la historia, sino que en ocasiones tiene tanta importancia como la propia Rynn... ya sea combatiendo a enemigos en el suelo o en el aire o transportando a la protagonista de un lugar a otro.

LAS EXPRESIONES FACIALES, LOS EFECTOS DE LUCES Y SOMBRAS Y LAS INCREÍBLES LUCHAS AÉREAS DE DRAGONES DEJAN EN PAÑOS MENORES TODO LO VISTO EN LOS COMPATIBLES



POR BICHOS QUE NO QUEDE...

Como todo juego de fantasía medieval que se precie, *Drakan* cuenta con una cantidad de enemigos impresionante...y a cual más feo. Igualmente variados son los poderes de los que hacen gala, ya que la magia no es patrimonio exclusivo de la pelirroja protagonista. Pero desde luego, los que se llevan la palma son los dragones, ya que los hay de todos los tipos: dragones rojos, dragones negros, dragones esqueléticos, dragones y mazmorras...



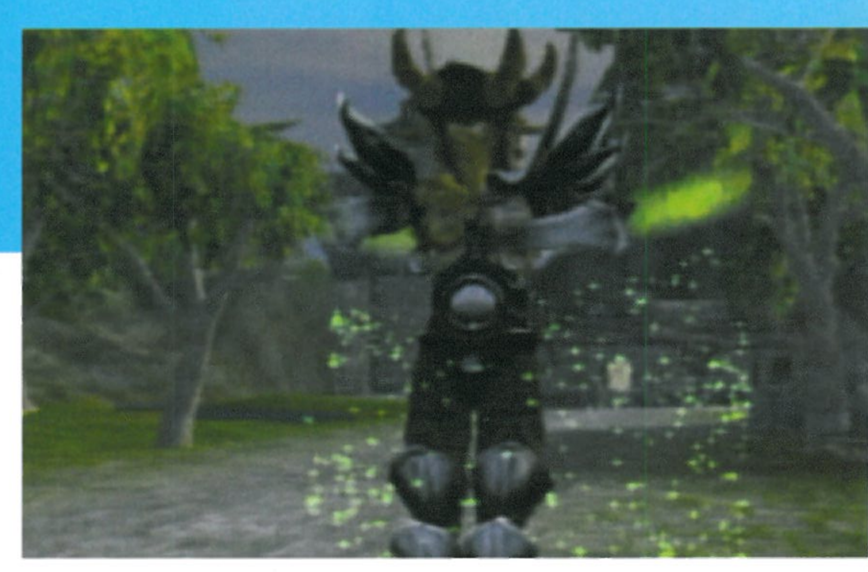
...Y POR ARMAS TAMPOCO

Pero para variedad la de las armas que se pueden utilizar en el juego. Ya sea encontrándolas en sus viajes, o comprándolas en las diferentes armerías, Rynn dispone de un arsenal que ni el cinturón de Batman. Además, las diferentes espadas, dagas, hachas, mazas y arcos tienen sus propias características de rapidez y potencia. Algunas son tan poderosas que obligan a Rynn a tener un nivel de experiencia determinado para poder utilizarlas.





PODEMOS FIJAR UN OBJETIVO ENTRE LOS DIVERSOS ADVERSARIOS, PARA DESPUÉS ASESTARLE ESTOCADAS, FLECHAZOS O LANZAR CONJUROS CON TOTAL LIBERTAD DE MOVIMIENTOS



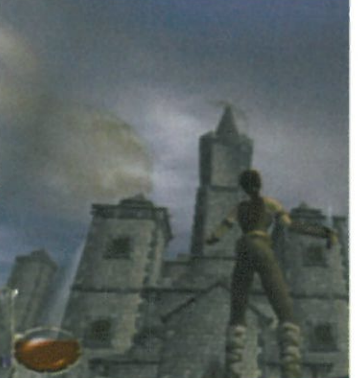
LLAMANDO A LAS PUERTAS DE BALDUR

Drakan: The Ancients' Gates sigue la senda del fantástico *Baldur's Gate: Dark Alliance*: al igual que en éste controlamos a un héroe que, sin ninguna compañía (si no contamos al dragón Arokh como compañero, claro) se enfrenta a decenas de enemigos, y al igual que la creación de Snowblind cuenta con una vertiente muy rolera, basada en el desarrollo de Rynn (pero no al estilo de la srta. Lara Croft, no seáis malpensados) mediante puntos de experiencia, que le permitirán mejorar sus diferentes capacidades de lucha y de magia. Además, el juego se estructura en diferentes *quests* o misiones que nos encargarán los personajes: algunas serán vitales para acabar el juego, mientras que otras, más secundarias, nos permitirán ganar oro que intercambiar por corazas, armas o pociones. Estas subtramas van desde sencillas misiones de 'limpieza' (algo que haría falta de vez en cuando en esta Redacción) consistentes en eliminar a todos los enemigos de una zona hasta pruebas de exploración que nos obligan a encontrar tesoros u objetos raros. Desde luego, realizar todas estas misiones paralelas contribuye a alargar mucho el juego... y a hacerlo más divertido.

Como hemos mencionado al principio del artículo, el nivel técnico del juego es muy bueno, aunque con algunos pequeños lunares como unos decorados que a veces parecen excesivamente vacíos o unos efectos de agua francamente mejorables (sobre todo teniendo en cuenta las maravilllas que la negra de Sony puede hacer en ese campo). Pero pese a ello, *Drakan: The Ancients' Gates* tiene calidad más que suficiente para tener un sitio reservado entre las mejores aventuras roleras para PS2.











ARRIBA
- GRAN NIVEL TÉCNICO
- ESTÁ DOBLADO AL CASTELLANO
- LOS ESCENAS SOBRE EL DRAGÓN

ABAJO
- NO APORTA NADA NUEVO
- ALGUNOS EFECTOS PODRÍAN SER MEJORES
- LE FALTA VARIEDAD DE DESARROLLO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	8



VALORACIÓN GLOBAL

8

HERDY GERDY

¡DE MAYOR QUIERO SER PASTOR!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CORE DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**

Los muchachos de Core Design saltaron al estrellato con el *boom* de *Tomb Raider* y la señorita Lara 'Me tienen que hacer las camisetas a medida' Croft. Quizá un poco cansados de su creación más famosa, estos desarrolladores ingleses han cambiado un poco el chip y han ideado una aventura con leves dosis de estrategia.

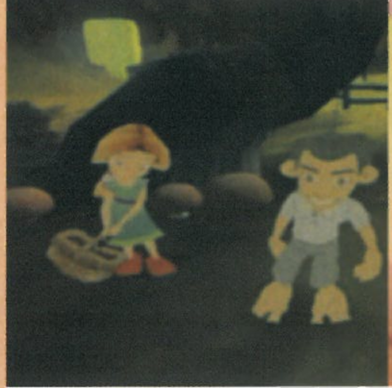
El padre de Gerdy (el protagonista de la historia, por si no os habías percatado por el título del juego), un reconocido pastor, es incapaz de despertar una buena mañana del profundo sueño en el que ha entrado. Y es que el villano Zandorf lo ha hechizado para intentar gobernar su poblado... por eso Gerdy deberá derrotar al malvado energúmeno en un concurso de pastoreo para liberar a su padre de las garras del sueño y, de paso, salvaguardar el futuro de la isla donde vive. Gracias a este argumento nos sumergimos en más de 30 niveles repletos de simpáticas criaturas que esperan ser pastoreadas con maestría.

MI QUERIDO REBAÑO

Su mundo tridimensional repleto de vivos colores, en la línea de las películas de Disney, construye en pantalla una ambientación que parece surgida de un film de dibujos animados en toda regla. Extensos parajes naturales de matizadas texturas se combinan con toda una serie de animales que revolotean a su libre albedrío, que además interactúan con el juego de luces y sombras existente en los niveles con bosques frondosos. El uso de la técnica *cel shading*, que lanzó a la fama *Jet Set Radio*, se traduce en un modelado cinematográfico de entornos y personajes, aunque también hay que decir que el motor gráfico flojea y el número de cuadros por segundo disminuye cuando aparecen muchos elementos en escena. Es más, los personajes andan escasos de polígonos y pecan de una brusquedad que contrasta con las preciosas (aunque demasiado abundantes) secuencias cinemáticas.

Gerdy deberá conducir diferentes rebaños de animales (los más habituales son los 'dupis') hacia sus respectivos corrales mientras vigila que nada malo les ocurra en estos trayectos. Y es que los temibles 'grompis' pueden zamparse a más de un bichito si nos descuidamos y

NOS SUMERGIMOS EN MÁS DE 30 NIVELES REPLETOS DE SIMPÁTICAS CRIATURAS QUE ESPERAN SER PASTOREADAS CON MAESTRÍA





CONSEJOS PARA EL BUEN PASTOR

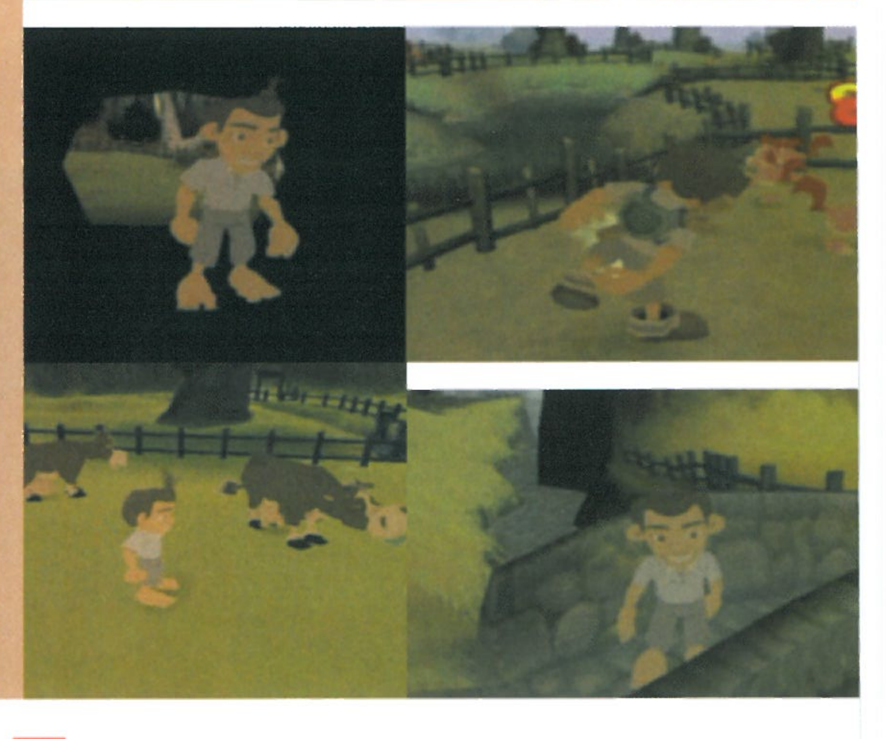
Si quieres coronarte como el Rey de los Pastores, deberás conocer un par de consejos útiles:

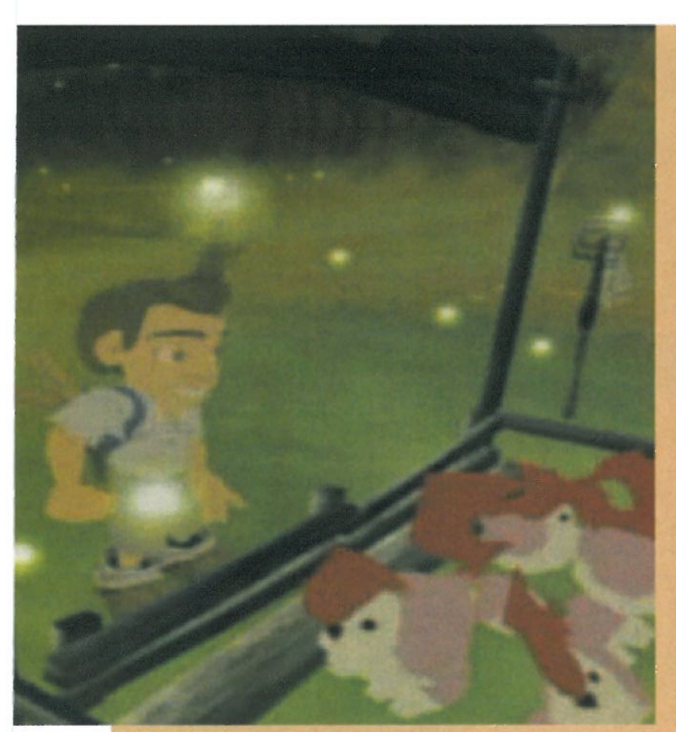
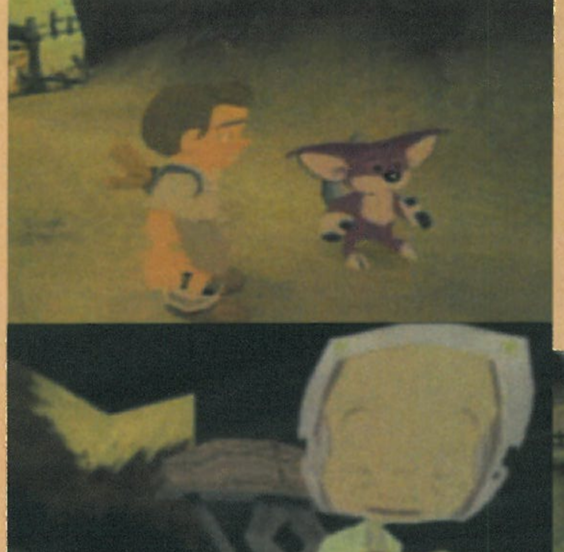
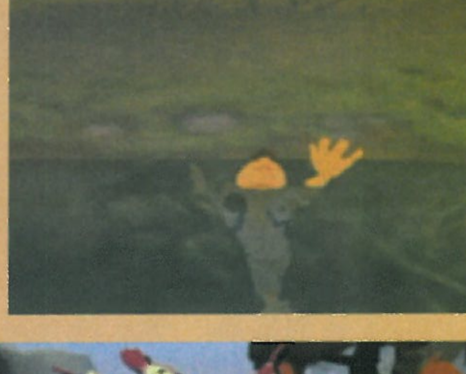
- **Gerdy dispone de una especie de flauta mágica que embelesa y atrae a los animalitos (nada de chistes verdes, por favor). Utilízala cuando la manada se desbande para reunirlos a todos de nuevo.**

- **Cuando en el nivel en el que te encuentres hayan especies distintas, estudia primero la estrategia a seguir para llevarlas a sus corrales, ya que los 'grompis' o los riachuelos pueden ocasionar más de una escabechina...**










empezar a hacer estragos en el ecosistema de la isla. La elaborada IA, que diferencia el comportamiento de las especies presentes en el juego, nos obligará a agilizar y diversificar nuestras estrategias de pastoreo. Y ése es uno de los puntos fuertes de *Herdy Gerdy*, ya que la jugabilidad gana enteros gracias a esa mezcla de plataformas con aventura y estrategia.

CADA OVEJA CON SU PAREJA

Se agradece que este título nos llegue traducido y doblado al español. En el apartado sonoro destacan, además de las logradas voces de los protagonistas y los secundarios, los geniales sonidos naturales como los cantos de los pájaros, el rumor de las cascadas y los riachuelos y los ruiditos que emiten los animales. Todos ellos se combinan a la perfección con una atmosférica banda sonora, ideal para potenciar el bucólico espíritu que impregna todos los rincones del mundo del juego.

La jugabilidad de *Herdy Gerdy* y su capacidad de adicción son endiabladas, pues mientras avanzamos en la historia nos daremos cuenta de que es fácil mejorar nuestras técnicas de pastoreo gracias a la fluida curva de aprendizaje. No alcanza el nivel de *Jak & Daxter*, desde luego, pero si tu cerebro está sediento de ideas originales y siempre has deseado mudarte de la ciudad al campo... seguramente éste es el juego que esperabas desde hace tiempo.

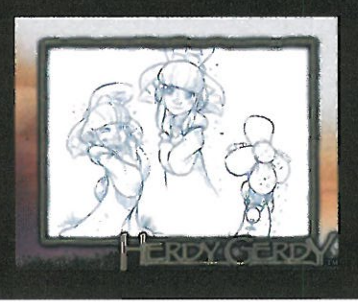
LOS DIFERENTES COMPORTAMIENTOS DE LAS ESPECIES NOS OBLIGARÁN A AGILIZAR NUESTRAS ESTRATEGIAS DE PASTOREO



UN BELLO TRABAJO MANUAL

Tras el precioso *look* de *Herdy Gerdy* se esconden horas y horas de bocetos dibujados a mano. Ése es el secreto del impresionante mundo orgánico que presenta, poblado por toda clase de especies que se desenvuelven según el hábitat y sus costumbres. Como puedes observar en estas imágenes, los chicos de Core Design no han regateado en detalles y minas de lápices de colores.





ARRIBA
- ¿DIBUJOS ANIMADOS?
- LA IA DE LAS DIFERENTES ESPECIES
- LAS ESTRATEGIAS DE PASTOREO

ABAJO
- CIERTOS NIVELES SON MONÓTONOS
- PUZZLES DEMASIADO SENCILLOS
- LARGOS TIEMPOS DE CARGA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	7,5

VALORACIÓN GLOBAL

8

SHADOWMAN THE 2ECOND COMING

EL MÁS CHULO DE LOS DOS MUNDOS

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**ACCLAIM STUDIOS TEESIDE**
EDITOR	**ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR	**ACCLAIM**
PRECIO	**59,95 EUROS**

El bueno de Mike LeRoi ya está de vuelta, y viene con todo el carisma, la ambientación vudú y los litros de sangre que hicieron de su hermano mayor uno de los juegos más populares de su momento. En esta ocasión Shadowman deberá enfrentarse a una secta que pretende hacer que su líder, un demonio con muy mala baba llamado Asmudemus (Asmu para los amigos), regrese al mundo de los vivos, y ya de paso, lo destruya.

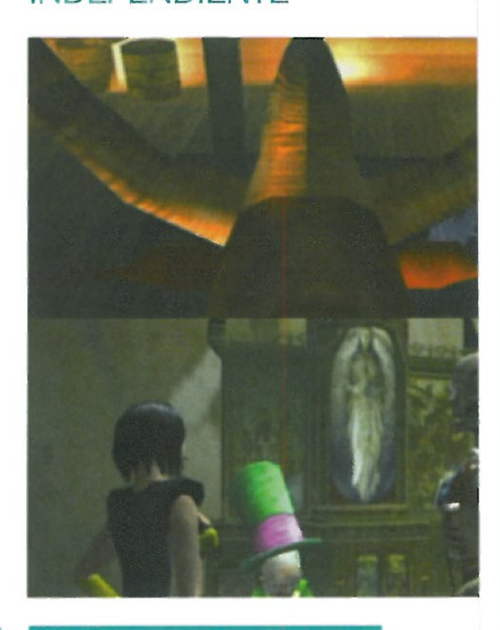
De entrada, la historia de *The 2econd Coming* quizá no parezca tan desasosegante como en la primera parte (donde una fuerza maligna ponía a los peores asesinos de la historia de acuerdo para provocar el Apocalipsis), pero os aseguramos que a medida que avanza la acción la trama se va complicando cada vez más, y aparecen esos detalles escabrosos (cadáveres mutilados, rituales de magia negra) que harán las delicias de más de uno. Lo malo es que el argumento pierde seriedad por culpa de un doblaje que, de tan mediocre, parece hecho por la gente de *El Informal*.

¿QUIÉN DIJO QUE LOS ADULTOS NO JUEGAN CON OSITOS?

A nivel jugable, esta continuación aporta más bien poco. El juego sigue siendo una aventura al estilo *Tomb Raider*, donde Shadowman tendrá que saltar, trepar, nadar, resolver puzzles y matar usando un arma en cada mano de forma independiente. No podía faltar el necesario uso del osito de peluche para viajar entre las distintas zonas del juego, sobre todo entre el mundo de los vivos (en especial Luisiana, zona vudú donde las haya junto con la mesa de Snatcher) y la enorme, industrial y desértica zona muerta.

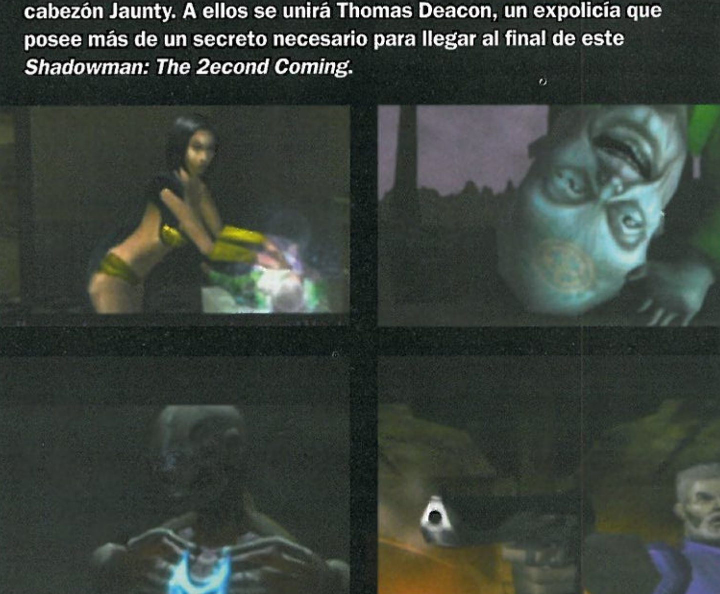
A nivel técnico, el juego resulta decepcionante. Aparte de detalles mejorados como la nueva y terrorífica imagen del personaje, por lo general se usan bajo mínimos las posibilidades de la PS2, sobre todo por un omnipresente clipping y una continua falta de *frames* que molestan mucho a la hora de jugar. Por suerte, la ambientación vuelve a salvar la papeleta permitiendo que Mike LeRoi no se quede en la Zona Muerta donde habitan jueguecitos tan 'entrañables' como *Hugo* o *Barbie Cabalga y Juega*.

SHADOWMAN TENDRÁ QUE SALTAR, TREPAR, NADAR, RESOLVER PUZZLES Y MATAR USANDO UN ARMA EN CADA MANO DE FORMA INDEPENDIENTE



EL REPARTO REPITE

El equipo de los 'buenos' repite al completo en esta secuela, de manera que junto al macarrón (salsa de tomate incluida) de Mike volveremos a encontrar a la hechicera Nettie y a la serpiente/enanito cabezón Jaunty. A ellos se unirá Thomas Deacon, un expolicía que posee más de un secreto necesario para llegar al final de este *Shadowman: The 2econd Coming*.



ARRIBA
- PERSONAJES SOBRADOS DE CARISMA
- LARGO Y COMPLICADO
- TERRORÍFICA AMBIENTACIÓN

ABAJO
- PARTE TÉCNICA FLOJITA
- ESCASA INNOVACIÓN
- ES UN PELÍN PREVISIBLE...

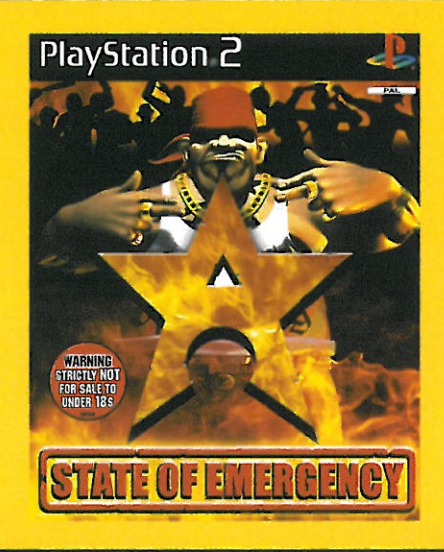
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	8
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7

PLANETSTATION Y PROEIN
SORTEAMOS 5 LOTES
STATE OF EMERGENCY

SORTEAMOS 5 LOTES DEL IMPACTANTE STATE OF EMERGENCY FORMADOS POR UNA COPIA DEL JUEGO Y UNA CAMISETA EXCLUSIVA. SI QUIERES SER EL AFORTUNADO POSEEDOR DE UNO DE ELLOS SÓLO TIENES QUE RESPONDER A ESTA PREGUNTA:





¿QUE CURIOSA ARMA PODEMOS UTILIZAR EN STATE OF EMERGENCY?

A **DISCOS DE EL PUMA**

B **TIRACHINAS**

C **CATAPULTAS**

D **CABEZAS HUMANAS**

¿QUE CURIOSA ARMA PODEMOS UTILIZAR EN STATE OF EMERGENCY?

A **DISCOS DE EL PUMA** B **TIRACHINAS** C **CATAPULTAS** D **CABEZASHUMANAS**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.

No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.

Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.

El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de mayo de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 43 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO STATE OF EMERGENCY (PLANET 41) PlanetStation Editorial Aurum Ronda Sant Pere 38, 08010 BARCELONA











WOODY WOODPECKER

PIQUITO DE ORO

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EKOSYSTEM**
EDITOR **UNIVERSAL**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
PRECIO **29,99 EUROS**

Woody Woodpecker, El Pájaro Loco por estas latitudes, es uno de esos entrañables personajes animados que consiguen sobrevivir al paso de los años (o más bien de las décadas) y plantarse en el siglo XXI con un estado de salud bastante respetable. La culpa de todo la tiene la recuperación del personaje para una serie de televisión en la década de los 90, en la cual se le dotó de una imagen bastante más moderna y se le añadieron nuevos compañeros, en especial dos revoltosos niños a los que el pobre Woody se veía obligado a cuidar.

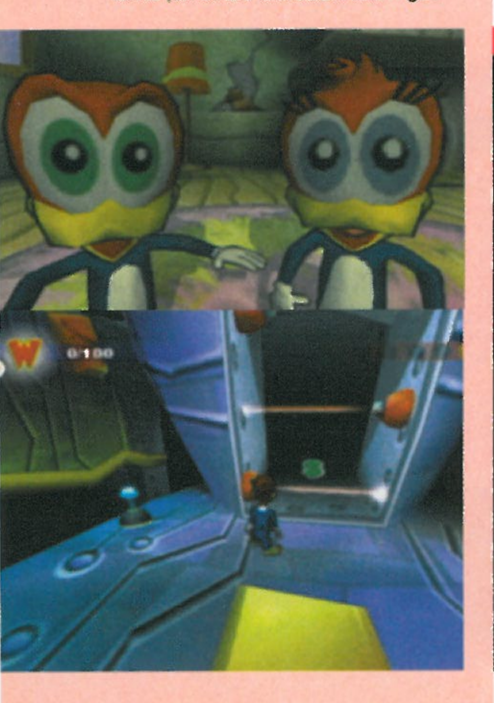
Precisamente ellos forman parte del originalísimo (ejem ejem) punto de partida del juego, en que el malo de turno (un buitre llamado Buzz... ¿se apellidará Lightyear?) decide raptar a los traviesos mastuerzos, obligando al pobre pájaro carpintero a luchar para recuperarlos. Como acostumbra a pasar en estos casos, el juego resulta un poco simple, sobre todo si lo comparamos con dos grandes del género aparecidos para PS2 como son *Jak & Daxter* y *Klonoa 2*. Woody realiza sólo dos acciones básicas: una es saltar, pero la otra es bastante más espectacular y consiste en... usar el pico. Sí amigos, el bueno de Woody mueve su pico más que el Rockefeller de José Luis Moreno y lo usa para todo: para atacar a los enemigos, escalar paredes de madera e incluso accionar interruptores a picotazo limpio.

Y es que este título de Ekosystem, no nos engañemos, es un juego directamente dirigido al público infantil, lo que es más que evidente a la vista de características como su nivel de dificultad (bajísimo), su duración (brevísima) y su dinámica de juego (sencillísima). Por ello su distribuidora ha tomado la iniciativa, plenamente aplaudible, de sacar *Woody Woodpecker* a un precio tan bajo como 29,99 euros, la mitad del precio normal de un lanzamiento para PS2. Ese 'pequeño' detalle revaloriza el título del todo, ya que lo convierte en el regalo perfecto de cualquier padre que se precie para su hijo pequeño, sobre todo (y ante todo) si éste tiene una PS2.

SU DISTRIBUIDORA HA TOMADO LA INICIATIVA, PLENAMENTE APLAUDIBLE, DE SACARLO A UN PRECIO TAN BAJO COMO 29,99 EUROS, LA MITAD DEL PRECIO NORMAL DE UN LANZAMIENTO PARA PS2







HIJO DE MUCHOS PADRES

Woody Woodpecker debutó en el cine allá por 1940 como personaje secundario en un *cartoon* de Andy Panda. Su creador fue Ben 'Bugs' Hardaway, diseñador de otros personajes míticos como Bugs Bunny. Pero quien de verdad le otorgó una personalidad definida fue su doblador, el célebre Mel Blanc, conocido como 'El Hombre de las Mil Voces'. A él le debe el personaje su estridente e irrepetible risita que le caracteriza. El tercer 'papá' del Pájaro Loco fue Walter Lantz, auténtico ideólogo del personaje y quien lo llevó a la fama al ser quien le dio su primera serie en 1941.





ARRIBA
DIVERTIDO Y COLORISTA
FÁCIL DE MANEJAR
PARA TODOS LOS BOLSILLOS

ABAJO
REPETITIVO, REPETITIVO, REPETITIVO
CORTO Y SENCILLOTE
ABURRIRÁ A LOS MAYORES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	5,5
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
6







PETER PAN
LA LEYENDA DE NUNCA JAMÁS
PRÓXIMO VUELO, PETER PAN

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**ESPAÑOL**
DESARROLLADOR	**BLUE 52**
EDITOR	**DISNEY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**59,99 EUROS**

No hace mucho os informábamos de la edición de este mismo juego para la hermana de 32 bits de nuestra PS2, y en esa ocasión nos encontrábamos ante un plataformas 2D orientado al público infantil. Ahora la fórmula se repite, pero con escenarios 3D y una jugabilidad mejorada. El objetivo es rescatar a Campanilla de las garras (o del garfio y la garra) del Capitán Garfio, y de paso encontrar un mítico tesoro cuya localización se encuentra en un mapa que iremos reconstruyendo mientras avancemos en la historia.

Los gráficos son simpáticos y están llenos de colorido, pero sólo sirven para adornar unos niveles largos y repetitivos en los que básicamente hay que recoger ítems y 'plataformear' en la línea de títulos ilustres como *Crash Bandicoot* (salvando las distancias) o *El Rey León*. Por ejemplo, quién duda de que el País de Nunca Jamás se merece, como mínimo, que el mar que la rodea sea tan convincente como el de juegos acuáticos como *Splashdown*... pero sin embargo en esta obra de Blue 52 sólo se observa un pastiche azulado semiinmóvil. Por si eso fuera poco, encima hay que sufrir unos incomprensiblemente largos tiempos de carga, que provocan sonrojo al compararlos con los (inexistentes) de *Jak & Daxter*...

Eso sí, hay que reconocer que el manejo de Peter es sencillo, y su principal habilidad (el vuelo sin motor ni previa ingestión de fabada) está en la línea de la jugabilidad clásica de *Klonoa* o de *Rayman*. Tampoco son complicados los numerosos combates cuerpo a cuerpo, para los que la estrategia ideal es la clásica y entrañable del 'mamporrazo continuado'.

EL TÍTULO HEREDA UNA JUGABILIDAD ADICTIVA PROVENIENTE DE JUEGOS COMO *KLONOA* O *RAYMAN*

Y es que, a pesar de la inclusión de puzzles, éstos son tan escasos y sumamente sencillos que acaban resultando meramente anecdóticos. *Peter Pan: La leyenda de Nunca Jamás* basa su desarrollo en la acción típica de los plataformas, y nada más que eso hay que esperar de este título, que al menos promete hacer feliz a los más pequeños.

OPERACIÓN NUNCA JAMÁS

No es casualidad que tanto la PS One como la PS2 sean agraciadas con sendos juegos basados en Peter Pan: como cualquier estrategia comercial que se precie, no son más que una presentación de la nueva creación cinematográfica de Disney, la secuela del *Peter Pan* original de nombre *Regreso al País de Nunca Jamás*. A estas alturas sabréis que Gisela, una de las integrantes del nuevo fenómeno televisivo y musical llamado *Operación Triunfo*, ha puesto la voz a la banda sonora del filme (por mucho que le pese a T-Virus que no eligieran a Nuria Fergó). El espectáculo está servido... aunque os advertimos que en el juego no sale por ninguna parte.







ARRIBA	
GRAN JUGABILIDAD	
ES BASTANTE LARGO	
EL ESPÍRITU DISNEY	
ABAJO	
ESCENARIOS PARECIDOS	
LAAARGOS TIEMPOS DE CARGA	
NO APORTA NADA NUEVO	
VALORACIÓN PARCIAL	
AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7
VIDILLA	5,5

VALORACIÓN GLOBAL
6,5

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET
SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N36 Especial Capcom nos trae el Terror. Análisis + Guía Resident Evil Code: Veronica X Previews: Baldur's Gate Dark Alliance, PaRappa the Rapper 2 Análisis: Time Crisis 2, Lotus Challenge, Spy Hunter, Esto es Fútbol 2002, Power Diggerz



N37 Suplemento gratuito Guía de Compras, Previews: Silent Hill 2, Ace Combat 4 Análisis: Jak & Daxter, Gran Theft Auto 3, Burnout, Pro Evolution Soccer, Klonoa 2, World Rally Championship, Crash Bandicoot Guía completa Breath of Fire IV



N35 Especial Final Fantasy X Especial Tekken 4 Previews: Spiderman 2, Klonoa 2, Twisted Metal Black, Time Crisis 2, Silent Hill 2 Análisis: Perro y Lobo, Breath of Fire IV, La Fuga de Monkey Island, NBA Street Segunda parte de la Guía de Gran Turismo 3



N38 Póster Calendario 2002, Especial Metal Gear Solid 2, Previews: Herdy Gerdy Análisis: Baldur's Gate Dark Alliance, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Silent Hill 2, Rayman M, FIFA 2002, Age of Empires II Guías: Devil May Cry, Silent Hill 2



N34 Especial Cine y Videojuegos Previews: Perro & Lobo, Esto es fútbol 2002 Análisis: Drácula: El último santuario, Freestyle Scooter, Onimusha Warlords, Bloody Roar 3, Red Faction, Fur Fighters, Ring of Red Análisis y guía de Gran Turismo 3 A-Spec



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



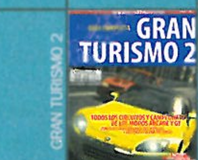
N33 Especial E3 2001 Previews: Gran Turismo 3 A-Spec, Power Diggerz Análisis: Alone in the Dark: The New Nightmare, El Emperador y sus Locuras, Crazy Taxi, Unreal Tournament, The Bouncer Guías: Fear Effect 2: Retro Helix, Star Wars: Starfighter



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte), Especial Maximo: Análisis + Reportaje, Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX, Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI



MONOGRÁFICOS ESPECIALES



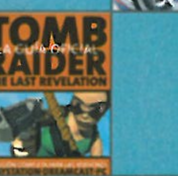
METAL GEAR SOLID 2



GRAN TURISMO 2



RESIDENT EVIL 2



COLIN MCRAE 2.0

MEDIEVIL 2



TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY IX

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

DUNE



EPOPEYA EN EL DESIERTO

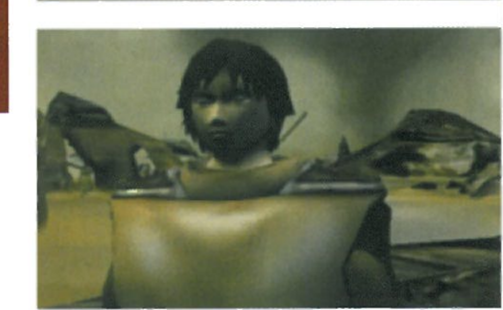
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **WIDESCREEN**
EDITOR **CRYO**
DISTRIBUIDOR **CRYO**
PRECIO **54,99 EUROS**

Año 10.191 (vamos, de aquí a dos días): las casas Atreides y Harkonnen se enfrentan por el control del desértico planeta Arrakis, también conocido como Dune. Nuestro héroe es Paul Atreides, cuyo cometido será recuperar las riendas del gobierno del planetita de marras. A partir de dicha base, los desarrolladores de Widescreen se han encargado de darle una vuelta de tuerca más a las novelas de Frank Herbert y han creado un título aventurero que, para que nos vamos a engañar, no aprovecha demasiado el potencial de nuestra PS2.

Pese a ser un juego de Cryo (compañía que destaca por sus aventuras gráficas), *Dune* combina una aventura henchida de puzzles e investigaciones variadas con la desenfrenada acción de los combates, adoptando las técnicas de escape para situaciones complicadas de juegos como *Tenchu* u *Outcast* (y es que, gracias a Dios, el Omni-3D brilla por su ausencia). También hay ciertos toques de ocultación e infiltración que parecen sacados de *MGS* o de *Headhunter*, y que permiten atacar a tus enemigos a hurtadillas después de ocultarte tras una pared. Sin embargo, estos movimientos resultan tan agarrotados que a veces resulta difícil encontrar el ángulo óptimo de la cámara mientras intentamos avanzar (o sea, que imagínate si además tienes que disparar). Y es que, la verdad, gráficamente hablando el juego no es ningún portento. Al modelado de los personajes le faltan bastantes polígonos, las texturas pecan de simplonas, y los fondos no se cortan en mostrar pop-up.

Esta nueva adaptación de *Dune*, a diferencia de añejos títulos de acción estratégica, ofrece al jugón la posibilidad de sumergirse en una historia embelesadora y épica desde el punto de vista del héroe, lo que seguro que engancha a los fanáticos de la ciencia-ficción. Sin embargo no es oro todo lo que reluce, así que los desesperantes tiempos de carga y la pobreza de su motor gráfico desmerecen a una obra que apuntaba buenas maneras pero se ha quedado a medio camino.

LA NUEVA ENTREGA DE *DUNE* SE SUMERGE EN LA ÉPICA HISTORIA DE LOS LIBROS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL HÉROE PAUL ATREIDES



ARRIBA
LA MARAVILLOSA HISTORIA
BANDA SONORA ENVOLVENTE
LARGA VIDA JUGABLE

ABAJO
OCASIONAL POP-UP
DEFICIENTE CONTROL DE LA CÁMARA
ESCASO Y SIMPLE ARMAMENTO

VALORACION PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6,5
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	6,5

VALORACIÓN GLOBAL
7



CIENCIA FICCIÓN DE LUJO

La licencia que adquirió Cryo permitió que el equipo programador trabajara con absoluta libertad en el universo de *Dune*. La compañía se basó en la miniserie de televisión, estrenada en el Sci-Fi Channel americano (y que Tele 5 emitió en nuestro país), que contaba con el inefable William Hurt en el papel del Duque Leto Atreides, asesinado por los Harkonnen. Pero Frank Herbert (autor de las novelas) estaría contento, ya que nos encontramos ante una adaptación muy coherente con el espíritu original de una historia ya mítica.



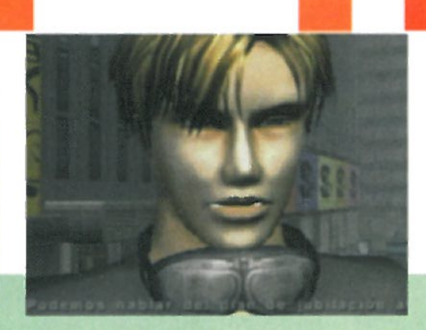












EVE OF EXTINCTION

A MI NOVIA NO LA TOQUES, CHAVAL

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **YUKE'S**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

Supongamos que la empresa en la que trabajas rapta a tu novia, realiza con ella unos extraños experimentos y la convierte en una especie de sable *jedi* con conciencia propia. Estarías un pelín cabreado, ¿no? Pues eso es lo que le sucede al protagonista de *Eve of Extinction* quien, después de tal mal trago, consigue hacerse con su media naranja (uséase, la dichosa espada láser) para cobrar cumplida venganza.

El resultado es un beat'em-up con toques de aventura que sigue la senda que hace un tiempo marcó *The Bouncer*, ya que como éste se trata de una película interactiva en la que, de vez en cuando, se acuerdan de dejarnos controlar al personaje. Desgraciadamente no ha alcanzado la brillantez técnica del título de Square ni mucho menos su abundancia de movimientos y dinámicas de ataque en los combates.

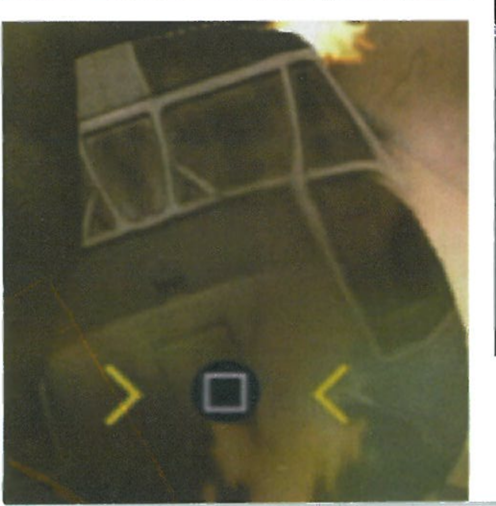
ENCUENTRA LAS SIETE COINCIDENCIAS

Pero es que en *EOE* pegar no lo es todo. Existen escenas en las que deberemos utilizar cuerdas y plataformas como si de un *Tomb Raider* se tratara (pero tranquilos, no hará falta que os pongáis postizos en la pechambrera), y en otras deberemos marcar secuencias de botones para esquivar disparos, explosiones y canciones de Pedro Ruiz, igualito que en la saga *Shenmue*.

Si a esto le añadimos que la espada tiene conciencia propia (algo que le haría falta a nuestro director Snatcher, conciencia) como en *Maken X* y nos va diciendo lo que tenemos que hacer en todo momento (cosa que, en cambio, Snatcher hace sin parar), la conclusión es que el juego es un híbrido de juegos, lo que le da bastante atractivo... al menos la primera vez que juegas. El problema es que la próxima vez que te pongas a los mandos todo seguirá estando en el mismo sitio, y las fases de lucha (las más numerosas) resultan, como en *The Bouncer*, algo aburridas.

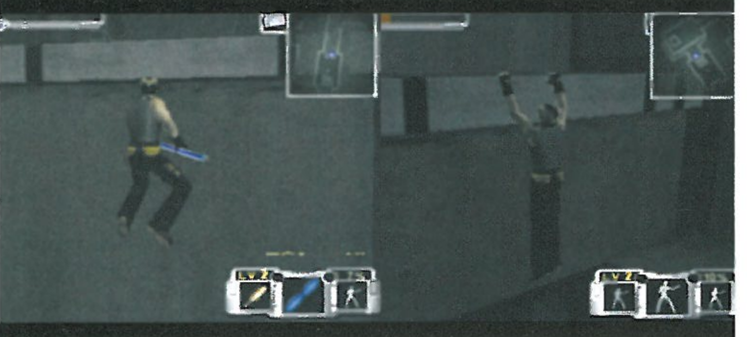
SE TRATA DE UNA PELÍCULA INTERACTIVA EN LA QUE, DE VEZ EN CUANDO, SE ACUERDAN DE DEJARNOS CONTROLAR AL PERSONAJE





UFF, QUE ESTRÉS

Por si fuera poco que su novia esté más afilada que un cuchillo jamonero del matadero municipal, al pobre protagonista de *Eve of Extinction* le toca hacer más cosas a la vez que a un hombre orquesta. Como muestra, un botón: en algunos puntos concretos del juego deberá usar el bastón (una de las múltiples formas del arma), como pértiga para saltar, cambiar en el aire a manos desarmadas y así asirse a una plataforma elevada para seguir avanzando. Más difícil que hablar con el redactor T-Virus sin que salga en la conversación el tema de *Operación Triunfo*.



ARRIBA
CONTROL SENCILLO
INTERESANTE MEZCLA DE GÉNEROS
EL ARGUMENTO ES ORIGINAL...

ABAJO
...NO COMO EL RESTO DEL JUEGO
ESCASOS MOVIMIENTOS DE COMBATE
MAS BIEN CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	6
DURACIÓN	7
VIDILLA	6

VALORACIÓN GLOBAL
7









ATLANTIS III EL NUEVO MUNDO

DÉJAME QUE PIENSE...

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**AVENTURA GRÁFICA**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**CRYO**
EDITOR	**CRYO**
DISTRIBUIDOR	**CRYO**
PRECIO	**60,04 EUROS**

El género de la aventura gráfica no es el más explotado en el mundo de la consolas de Sony, más que nada porque los jugones de Playstation acostumbran a estar más interesados en segregar adrenalina que en la resolución de enigmas. De todas formas, la PS One disfrutó de auténticas joyas del género como *Drácula 2: El Último Santuario*, un juego más complicado que sacarle punta a una estilográfica.

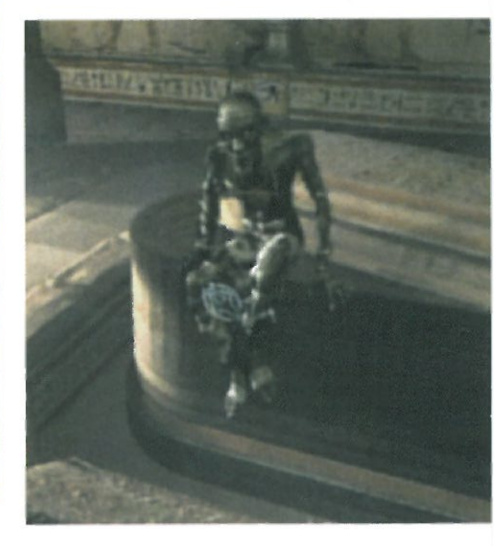
Sus creadores presentan su primera obra para PS2 y, como es normal tratándose de Cryo, está basada en la técnica Omni 3D. Para los no iniciados, diremos que esta técnica carga unos escenarios prerenderizados que se pueden explorar a lo alto y a lo ancho mediante un cursor en una perspectiva en primera persona. Esto permite crear unos fondos muy realistas, aunque inmóviles y que admiten menos interactividad que un Sugus usado. Teniendo en cuenta lo añejo que es el Omni 3D, la verdad es que se echa en falta una evolución que permita más libertad de acción al jugador.

QUÉ DURA ES LA ARQUEOLOGÍA

El juego nos pone en la piel de una egiptóloga con un parecido más que sospechoso con la doctora Aki Ross (¿será que todas las doctoras virtuales tienen parientes comunes?), que sin comerlo ni beberlo descubre un dispositivo que le permite viajar en el tiempo y le da la oportunidad de evitar que una extraña reliquia caiga en malas manos. Con esta excusa argumental, nos lanzaremos a la resolución de los distintos enigmas que componen el juego. Lo malo es que los puzzles, como acostumbra a pasar en estos casos, son muy pero que muy difíciles, y nos obligarán a rompernos el coco de mala manera para no quedarnos más estancados que la carrera musical de Sonia y Selena.

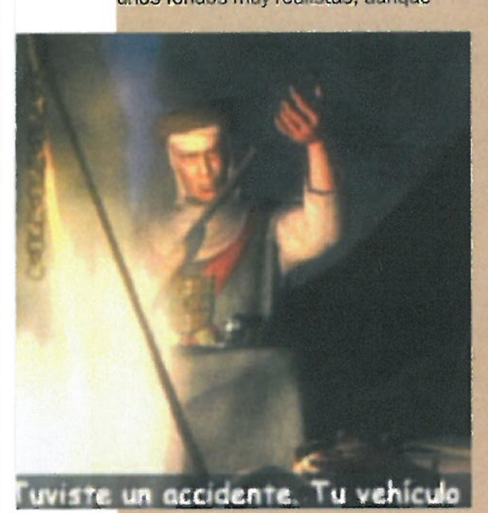
LOS PUZZLES NOS OBLIGARÁN A ROMPERNOS EL COCO DE MALA MANERA PARA NO QUEDARNOS MÁS ESTANCADOS QUE LA CARRERA MUSICAL DE SONIA Y SELENA

Atlantis III está planteado como una película interactiva, ya que cuenta con múltiples y notables secuencias de vídeo que desgranan la historia. Pero aun así, su dificultad y su escasa jugabilidad lo hacen poco recomendable para la mayoría de los usuarios de PS2, aunque los amantes de las aventuras gráficas seguramente se regocijarán con él.



NO PIERDAS DE VISTA EL CURSOR

La exploración de los escenarios de *Atlantis III* resulta bastante simple. Consiste en 'pasear' el cursor por los distintos fondos y, cuando encontremos un elemento con el que interactuar, el cursor cambiará de forma según la acción que podamos realizar. En realidad sólo hay tres tipos: el que nos traslada de uno a otro escenario, el que indica que hay otro personaje con quien hablar, y el que nos permite interactuar con el decorado. Vamos, que cogerle el tranquillo a la cosa tiene menos complicación que mantener el equilibrio en una bicicleta con seis ruedas.







ARRIBA
- LAS SECUENCIAS DE VÍDEO
- MUCHAS HORAS DE JUEGO
- TODO UN DESAFÍO A LA INTELIGENCIA

ABAJO
- DIFICULTAD DESQUICIANTE
- ESCASAMENTE JUGABLE
- ESO DEL OMNI 3D...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	6
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL

6



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

DERROTA POR GOLEADA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SILICON DREAMS**
EDITOR **TAKE2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **64,99 EUROS**

Hay una trilogía de juegos futboleros de PS2 que difícilmente caerá de los primeros puestos de las listas de ventas: *Pro Evolution Soccer*, la saga *FIFA* y *Esto es Fútbol* (y no *fúrbol*, que diría Villar, el presidente de la FEF). Los chicos de Silicon Dreams intentan situar este *UEFA Champions League 2001/2002* en esa carrera, pero lamentablemente no pueden ir más desencaminados. El juego no soporta la comparación con ninguno de ellos, a pesar de que presenta aspectos interesantes, como poseer la licencia de la Liga de Champiñones... ¡perdón! de Campeones... o la estupenda opción 'retro' que nos permite jugar con campeones históricos de la Copa de Europa como el Real Madrid de Di Stéfano y Gento, el Benfica de Eusebio, el Dream Team de Cruyff o el Milan de los holandeses (vamos, que sólo falta el New Team de Oliver y Benji), entre otros.

Ahora bien, de nada sirve contar con buenos extras si los protagonistas principales no se saben los papeles. Y el juego en sí es de lo peorcito que hemos visto en 128 bits, hasta el punto de que es lamentable observar el transcurso de un partido, trufado de imprecisiones, lagunas en la IA y toda una serie de carencias que provocan espanto en cualquier amante del género. El sistema de pase y control está mal desarrollado y los trucos y las piruetas que permite no hacen sino enmascarar las carencias técnicas de los gráficos, con texturas poco trabajadas que se contrarrestan, sin embargo, con la perfecta plasmación de los uniformes oficiales de los equipos participantes, que para algo cuentan con la licencia oficial.

En definitiva, la Liga de Campeones merecía un juego mejor, acorde a la afición que mueve una competición como ésta. Su mediocridad técnica podría pasarse por alto en caso de que la jugabilidad y la consiguiente adicción fueran mayores, pero como no es el caso esperamos que sus desarrolladores se pongan el mono de trabajo para perfeccionar la próxima edición de este juego... aunque mucho nos tememos que el camino que queda por recorrer es largo, muy largo.

LA LIGA DE CAMPEONES MERECÍA UN JUEGO MEJOR, ACORDE A LA AFICIÓN QUE MUEVE UNA COMPETICIÓN COMO ÉSTA

¿LIGA DE CAMPEONES?

La competición europea de clubes de fútbol por excelencia arrancó a finales de los años 50 con la disputa de un sistema de eliminatorias directas que se conocía como Copa de Europa. A partir de la temporada 1992/93 adoptó el nombre de Liga de Campeones y cambió su formato por un sistema de clasificación por grupos, dando así cabida a varios equipos por país, como es el caso de España, que aporta cuatro clubes a la competición. Este aspecto ha sido muy criticado, pues se entiende que una Liga de Campeones no puede incluir a segundos, terceros y cuartos clasificados de las respectivas competiciones de cada país, y más cuando el campeón de Copa sólo juega la UEFA.







ARRIBA
LA PRESENTACIÓN
LICENCIA OFICIAL
PARTIDOS HISTÓRICOS

ABAJO
FLOJO TÉCNICAMENTE
IMPREVISIBLE
DEFICIENTE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	6,5
GRÁFICOS	5,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

VALORACIÓN GLOBAL
4,5





PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

10 JUEGOS ICO

SORTEAMOS 10 COPIAS DE *ICO*. PARA HACERTE CON UNA, SÓLO TIENES QUE RESPONDER CORRECTAMENTE ESTA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMA LA PRINCESA DE ICO?

A YORDA
B JORDI
C STEPHANY
D MANUELA RAMONA



¿CÓMO SE LLAMA LA PRINCESA DE ICO?

A **YORDA** B **JORDI** C **STEPHANY** D **MANUELA RAMONA**

NOMBRE

DIRECCIÓN LOCALIDAD

TELÉFONO C.P.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de mayo de 2.002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 43 de *PlanetStation*.



PlayStation.2



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO ICO (PLANET 41) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PRO EVOLUTION SOCCER

EL FÚTBOL ES PARA LOS LISTOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
PRECIO **44,95 EUROS**

La maltrecha PS One está de enhorabuena. Desde que saliera *Pro Evolution Soccer* para la bestia negra de Sony, muchos han sido los usuarios de la gris que han suspirado por hacerse con él. Ahora, afortunadamente, Konami ha satisfecho la expectación de sus numerosos fans: la adaptación del japonés *Winning Eleven 5* ya está disponible para PSOne.

Obviamente, si su versión para la 128 bits no defraudó en su día, lo mismo sucede con ésta: no en vano ha sido bajo el cobijo de la gris de Sony donde la saga *ISS Pro* ha explotado a ojos del gran público. Esta nueva entrega no desmerece la trayectoria de la serie; no es por nada, pero sin ir más lejos, la BAFTA (Academia Británica de las Artes Cinematográficas y Televisivas) le concedió el título al "mejor trabajo interactivo aplicado al deporte". Una opinión que muchos aficionados no parecen compartir, ya que esta parte del público sigue prefiriendo el espectáculo desbordante y la abundancia de opciones de los *FIFA* de Electronic Arts, mucho más



enfocados hacia el arcade que hacia la simulación. Pero en fin, sobre gustos no hay nada escrito.

Lo mejor de *Pro Evolution Soccer* es que no pierde la línea continuista instaurada con *ISS Pro 98* y que, desde entonces, no tiene parangón en el mercado de los juegos dedicados al deporte rey. Sea cual sea el título que aparece en la carátula, estamos siempre ante el mejor simulador futbolístico del mercado, sin reparar en plataformas ni rivales. Y eso es así a pesar de las puntuales deficiencias y la falta de opciones que año tras año arrastra y hereda el nuevo título de la serie con respecto al anterior, defectos que luego enumeraremos.

La jugabilidad siempre ha sido la piedra angular sobre la que se basa la serie de Konami, y esta nueva entrega recoge lo mejor de la tradición. Si bien es cierto que el dominio total de todas las posibilidades técnicas que ofrece el juego (caños, quiebros, regates, paredes, pases al hueco, etc) es prácticamente inalcanzable, no lo es menos que a un jugador novel le cuesta más estar a la altura de un usuario iniciado que en otros títulos anteriores con más ingredientes de arcade. No obstante, una mínima inmersión en el modo Entrenamiento que propone el juego palía ligeramente las peores novatadas.

EL SONIDO AMBIENTE DE LA GRADA Y LA IA DEL PÚBLICO, QUE ANIMA O SE CALLA EN FUNCIÓN DEL DEVENIR DEL PARTIDO, COMPENSA, NO DEL TODO, EL DESPROPÓSITO DE LA AMBIENTACIÓN



En las instrucciones que acompañan al juego se echa en falta un apartado de indicaciones que rece tal que así: "Olvídese el jugón de abusar de los regates, las jugadas individuales, las chupadas en general y los kits de bricolaje de 'hágalo usted mismo'. Juan Palomo, acaba usted de llegar al reino de Konami. De nada sirve haber practicado con otros juegos en los que se mete gol con el lateral derecho tras cruzar el campo serpenteando a cuanto rival salga a su paso. Esto no es un *slalom* ni estamos en una feria de variedades. Tampoco hay un jurado que valore la ejecución de su ejercicio artístico. Está usted en el mundo real, el de la simulación. Bienvenido a la nueva dimensión del fútbol, en la que el gol tiene la importancia que merece. La ficción nunca supera a la realidad."



Esta advertencia debiera de servir para aquellos que están acostumbrados a jugar con otros títulos y que aprovechan una aproximación arcade al mundo del fútbol para abusar del amiguete de turno con goles por la escuadra imposibles, centros al tercer palo (el banderín de córner) rematados de volea inapelable y piruetas varias dignas de Oliver y Benji. *Pro Evolution Soccer* beneficia a aquél cuyo sentido colectivo del juego le permita afrontar un partido con la mejor combinación de las tácticas defensivas y ofensivas. Las opciones de un juego (es decir, la capacidad de ajustar los parámetros de una partida antes de iniciarla propiamente) se miden en los juegos futbolísticos por aspectos como el análisis del rival y del propio equipo, unido a la confección de una

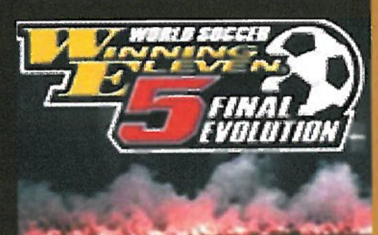


JAPÓN VIVE LA FIEBRE PREMUNDIALISTA

Si aquí acaba de llegar la adaptación del gran *Winning Eleven 5*, el público japonés pronto podrá saborear la versión final de este título para Playstation 2. Así, a pesar del poco margen de mejora que tiene un título como éste, la nueva versión contará con un mayor detallismo gráfico, una mayor velocidad de juego y animaciones que correrán a 60 *frames* por segundo. Por si fuera poco, Konami prepara la versión mundialista del juego, de cara al campeonate que se celebrará el próximo mes de junio. Así, se habla de una adaptación del *Perfect Striker* (una serie futbolística más arcade) que, sin embargo, contará según fuentes de la empresa con un buen nivel de jugabilidad y con los nombres y selecciones oficiales. Y como sorpresón final, cabe decir que ya está en camino *Winning Eleven 6*. Lo que nos deparará esta nueva versión puede constituir una auténtica sorpresa. Veremos.











LA JUGABILIDAD SIEMPRE HA SIDO LA PIEDRA ANGULAR SOBRE LA QUE SE BASA LA SERIE DE KONAMI, Y ESTE NUEVO TÍTULO RECOGE LO MEJOR DE LA TRADICIÓN

alineación en la que tengan cabida tanto los jugadores más talentosos como los más orientados a efectuar labores de contención, cuya simple modificación ha de propiciar una variación sustancial en el transcurso del encuentro. Eso, sólo eso, algo tan sencillo como eso, únicamente se da en la serie *ISS Pro* de Konami, y de ello deberían tomar nota la mayoría de sus rivales. A fin de cuentas, lo importante en un producto de estas características es lo que pasa dentro del terreno de juego, y ahí es donde radica la verdadera fuerza de *Pro Evolution Soccer*.

El nivel gráfico del juego está bien logrado, en la línea de sus antecesores, aunque se echa de menos una mayor definición de las caras de los jugadores (aspecto éste que, en algunos casos, se mitiga con la inclusión de las características físicas de determinados jugadores como Roberto Carlos, a quien distinguiremos a primera vista por su







LA EVOLUCIÓN DEL MENÚ DE OPCIONES

Para salir al paso de las críticas de siempre, Konami ha querido dotar a su producto de un mayor abanico de opciones, tanto en número de clubes como de selecciones. Además, y gracias a un acuerdo con FIFPro, el sindicato de jugadores profesionales, ha podido incorporar los nombres reales de la mayoría de jugadores europeos, aunque para ver bien reflejados a jugadores como los brasileños tengamos que echar mano del ya conocido, por glorias pasadas, editor de jugadores. Otra de la mejoras que más vidilla dará a los jugadores es la creación de una Liga Master, que se disputa con jugadores desconocidos y de nivel mediocre en un equipo que comienza en Segunda división. De nuestra pericia depende tanto subir a Primera como lograr victorias y puntos con los que incorporar a mejores jugadores al equipo de marras.







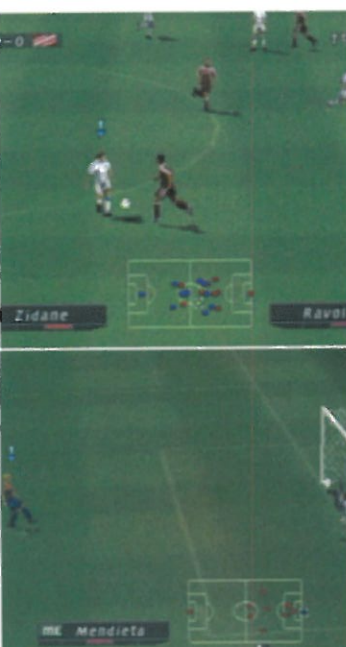


PRO EVOLUTION SOCCER BENEFICIA A AQUÉL CUYO SENTIDO COLECTIVO DEL JUEGO LE PERMITA AFRONTAR UN PARTIDO CON LA MEJOR COMBINACIÓN DE LAS TÁCTICAS DEFENSIVAS Y OFENSIVAS



estatura y el volumen de sus muslos). El número de *frames* es estable y lo único criticable en este apartado es algún clipping puntual que se suele dar cuando se organiza algún barullo en el área pequeña o si la jugada sucede cerca de alguno de los palos, viéndose con más claridad cuando se repite la jugada. Mención aparte merece, sin embargo, el apartado sonoro, el auténtico cáncer que Konami no logra extirpar por más que lo hayan intentado desde los primeros títulos. Los comentarios en castellano (idénticos a los de su hermano de 128 bits) son horrendos, a destiempo, no suelen venir a cuento y no aportan ningún tipo de información. Lo más penoso es que, a veces, se repiten hasta que accedemos al menú de opciones mediante la pausa. En resumen, un auténtico desastre que, sin embargo, citando a un conocedor de la materia como Johan Cruyff, pasamos relativamente por alto al decir que "Un palomo no hace verano" (aunque, para ser sinceros, no conseguimos entender el significado de esta frase). El sonido ambiente de la grada y la IA del público, que anima o se calla en función del devenir del partido, compensa, no del todo, el despropósito de la ambientación.

En resumen, estamos ante un juego cuyo dechado de virtudes es tan alto como largas son las horas que deberemos emplear para saborearlo en su máximo apogeo, puesto que su jugabilidad explica su adicción. Una magnífica noticia para los usuarios de PS One, una consola que muchos se empeñan en prejubilar cuando, gracias a títulos como el de Konami Tokyo, aún está llamada a proporcionar pequeños grandes momentos en la historia del vicio futbolero en 32 bits. Quién le iba a decir a la gris de Sony que iba a contemplar una nueva 'evolución' de *ISS* en su época más 'involutiva'.



ARRIBA
- SIMULACIÓN EXCELENTE
- JUGABILIDAD BRUTAL
- NUNCA TE ACOSTARÁS SIN APRENDER ALGO MÁS

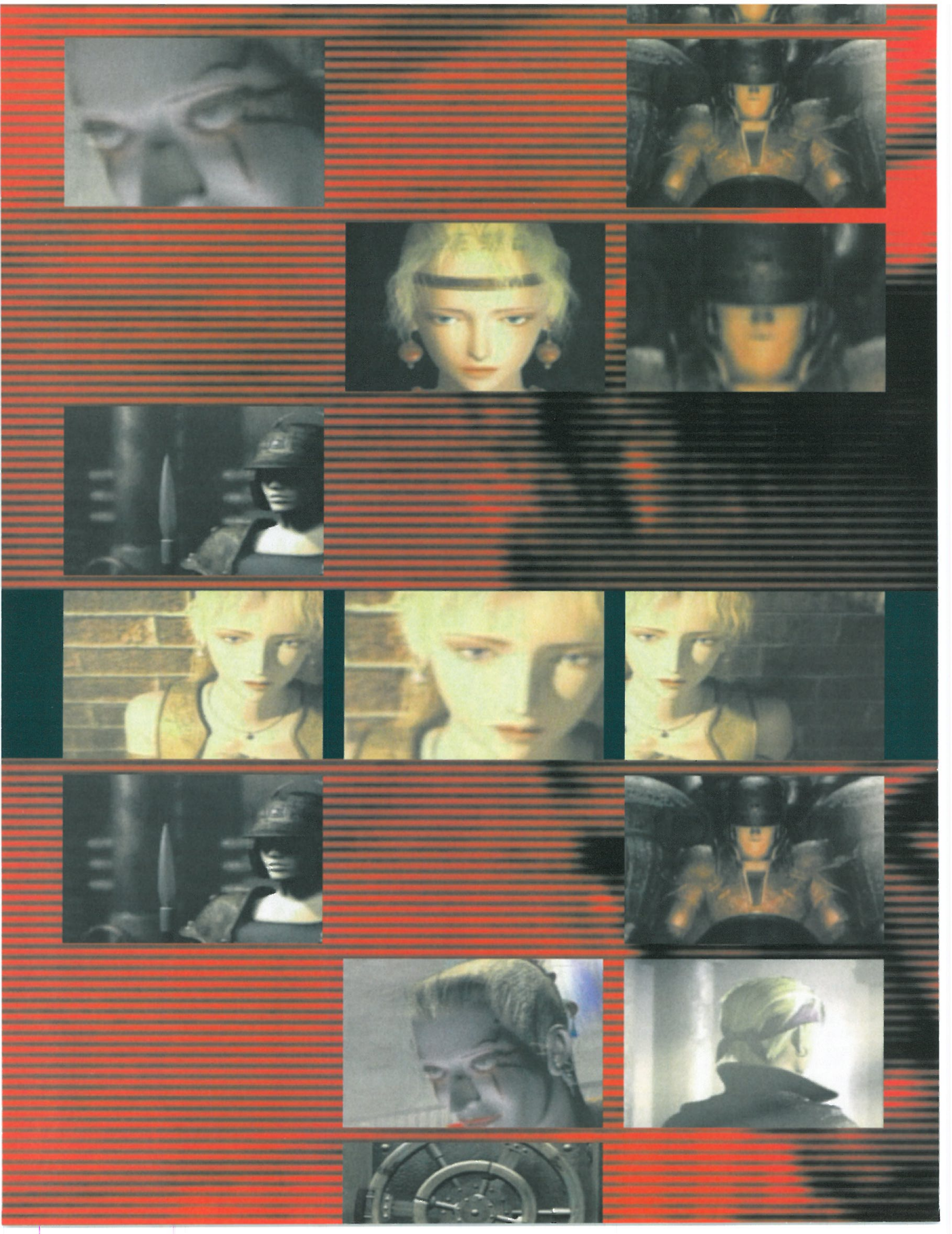
ABAJO
- EL NIVEL DE LOS COMENTARIOS
- ELEVADA CURVA DE APRENDIZAJE
- CARESTÍA DE LICENCIAS OFICIALES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	10
DURACIÓN	9
VIDILLA	10

VALORACIÓN GLOBAL

9,5



FINAL FANTASY VI

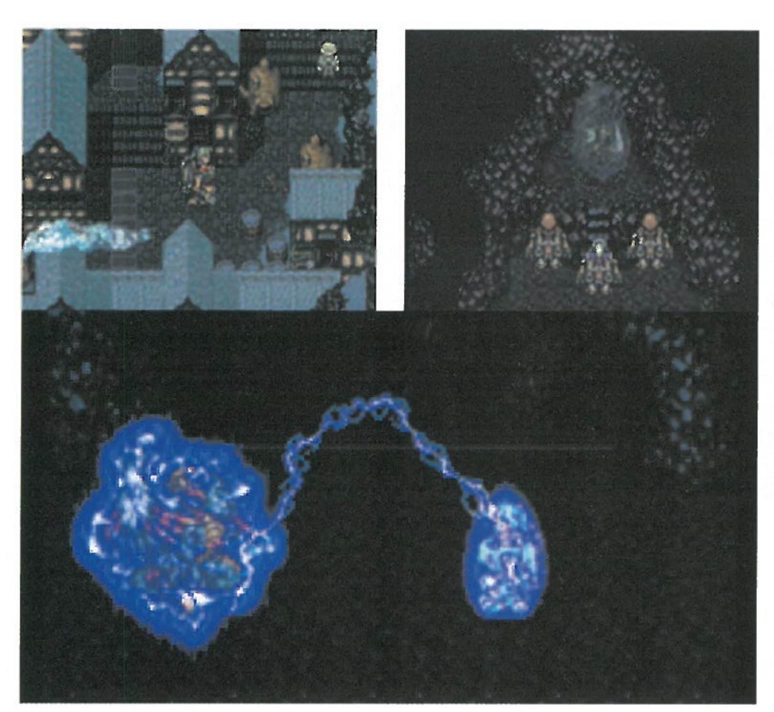
COMO YA DEBES SABER UNO DE LOS MEJORES CAPÍTULOS DE LA SAGA FINAL FANTASY ACABA DE PONERSE A LA VENTA EN NUESTRO PAÍS EN VERSIÓN PARA PSONE. COMO EL JUEGO ESTÁ TOTALMENTE EN INGLÉS, HEMOS CREÍDO CONVENIENTE PROPORCIONAROS UNA SOLUCIÓN COMPLETA ESPECIALMENTE RECOMENDADA PARA AQUELLOS QUE NO DOMINEN MUCHO ESE IDIOMA. ESTE MES OS OFRECEMOS LA PRIMERA PARTE DE LA GUÍA Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO ENCONTRARÉIS EL RESTO. ¡PACIENCIA, CHICOS!

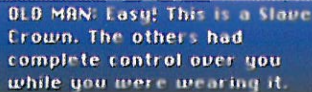
1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL DIGITAL
DUAL SHOCK

FORMATO **PS ONE**
EDITOR **SQUARE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **15,99 EUROS**

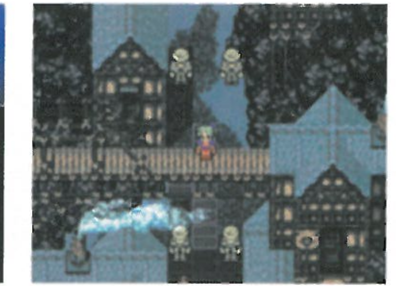












NARSHE

ENEMIGOS: LOBO, GUARD, VOMAMMOTH, WERE-RAT, REPO MAN Y VAPORITE

Tras la secuencia de introducción y la presentación del juego controlas a un grupo de personajes formado por dos Magitek Armored Soldiers llamados Vicks y Vedge y una misteriosa chica: **Terra.** (VER RECUADRO)

Dirígete hacia el norte a las minas por el único camino posible y una vez dentro busca un **Save Point** a la izquierda. Luego sigue al norte para que Vicks abra la puerta que cierra el paso. Al hacerlo tendrás que enfrentarte a **Whelk.** (Ver recuadro)

Despejada la entrada accede a la siguiente zona de minas. Acércate a la Esper congelada llamada Tritoch quien hará desaparecer a Vedge y Vicks. Un rayo surge del ente mágico y Terra despierta en casa del anciano. Al poco debes huir por donde te indica, no sin antes hacerte con el **Elixir** oculto en el reloj de pared. Al abandonar la casa, sigue por el puente de madera hacia el oeste y entra en las minas.

Sigue el camino y guarda la partida en el **Save Point** de la derecha. Dentro de los baúles encontrarás un **Fenix Down** y un **Sleeping Bag.** Continúa hacia el norte para acabar siendo rodeada por un grupo de Guards. Acorralada, Terra cae a una mina inferior y pierde el conocimiento. En ese estado sueña con acontecimientos del pasado.

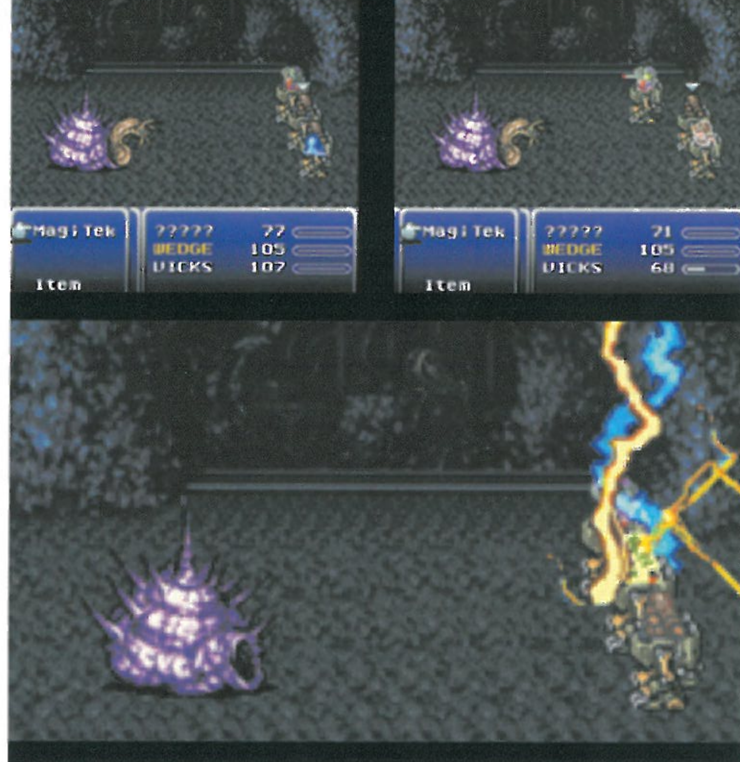
A casa del anciano llega un nuevo personaje que deberá encargarse del rescate de la chica: **Locke.** (Ver recuadro)

Por primera vez oirás hablar de los Returners. Cuando finalice las conversación, Locke encontrará a la chica y al poco llegarán unos Moogles que le ayudarán a proteger a Terra. Cuentas con tres equipos, dos formados totalmente por Moogles y un tercero del que forma parte Locke. Deshazte primero de los grupos de Lobos y Vomammoths que avanzan,

WHELK

Este enorme caracol sólo supone un problema si le atacas cuando oculta la cabeza en su caparazón. Entonces efectúa un contraataque llamado Mega Volt que daña considerablemente a todos los miembros del grupo.

Sigue la siguiente estrategia para deshacerte de él rápidamente. Cuando su cabeza sea visible utiliza el TekMissile de Terra contra él. Al poco emitirá un característico sonido y se refugiará en su caparazón. Aprovecha esta pausa para sanar a los miembros del grupo que estén dañados y, sobre todo, no ataques al caracol. Cuando vaya a sacar la cabeza volverá a emitir el ruido así que prepara un nuevo TekMissile y lánzaselo. Tres o cuatro de ellos bastarán para derrotarlo.



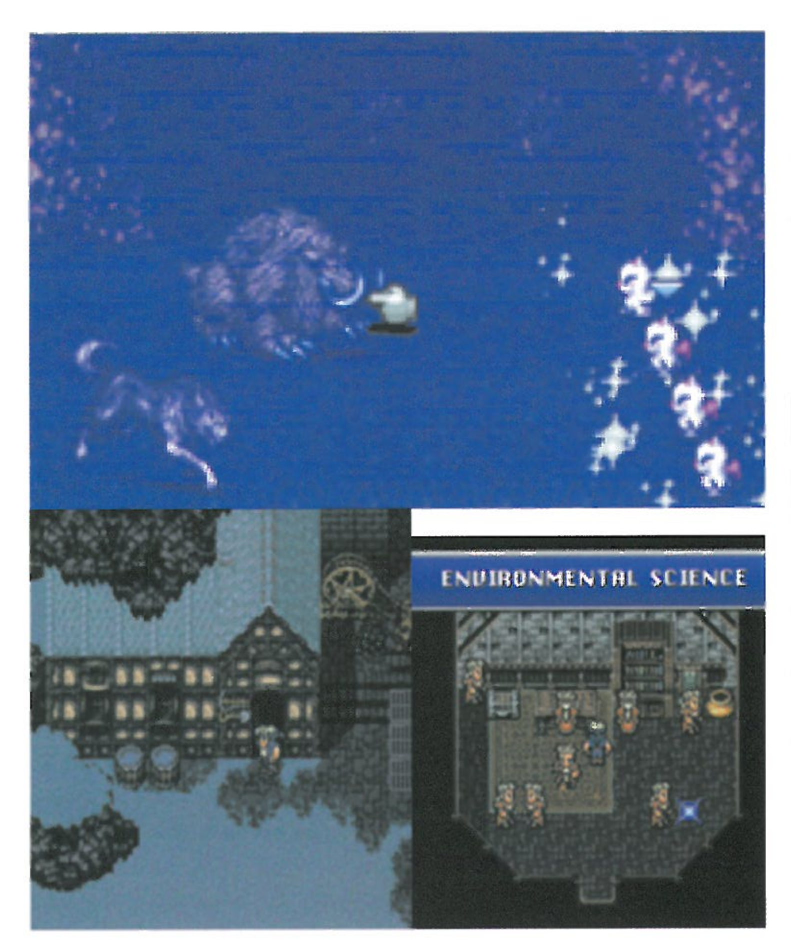
TERRA

"Una misteriosa joven, controlada por el Imperio, y nacida con el don de la magia..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: MAGIC

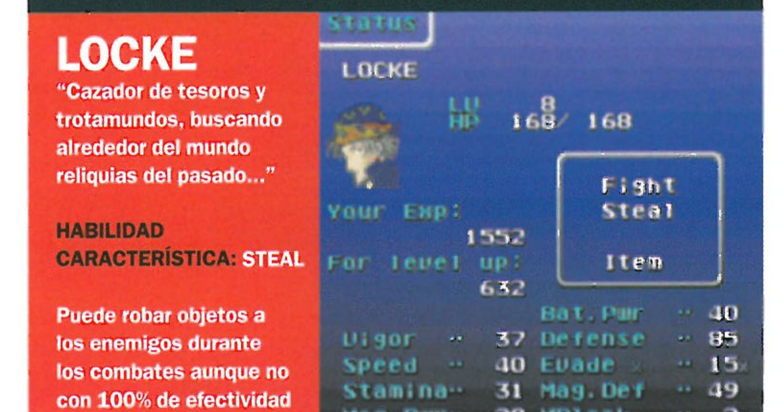
En el momento en el que la controlas conoce los hechizos Cure y Fire





reservando un equipo para el combate contra **Marshal.** (Ver recuadro)

Locke huye con la chica a cuestas y activa una palanca para abrir una entrada secreta (recuerda el lugar) y ambos salen de las minas por allí. A la entrada de Narshe habla con el tipo que se encuentra frente a la puerta y podrás entrar en la Classroom. Los habitantes te instruirán sobre diferentes aspectos del juego como el combate o los cambios de estado. De cualquier modo sería interesante que entraras y buscaras un **Tincture** y un **Save Point** en la sala Environmental Science, un **Sleeping Bag** en Battle Tactics y un **Tonic** en Adv. Battle Tactics. Cuando sepas lo suficiente abandona el pueblo.

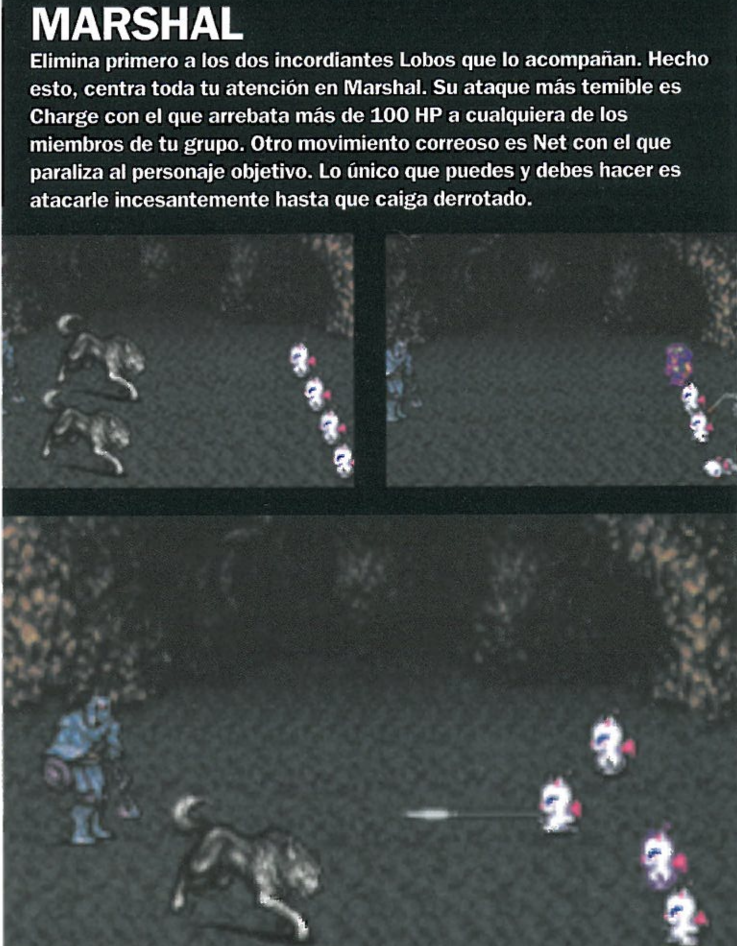


LOCKE

"Cazador de tesoros y trotamundos, buscando alrededor del mundo reliquias del pasado..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: STEAL

Puede robar objetos a los enemigos durante los combates aunque no con 100% de efectividad



MARSHAL

Elimina primero a los dos incordiantes Lobos que lo acompañan. Hecho esto, centra toda tu atención en Marshal. Su ataque más temible es Charge con el que arrebata más de 100 HP a cualquiera de los miembros de tu grupo. Otro movimiento correoso es Net con el que paraliza al personaje objetivo. Lo único que puedes y debes hacer es atacarle incesantemente hasta que caiga derrotado.



DE NARSHE A FIGARO CASTLE

ENEMIGOS: LEAFER, DARK WIND, SAND RAY Y ARENEID

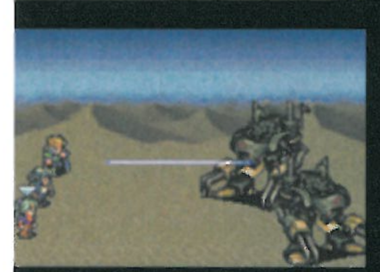
Ve hacia el sur por el pasillo entre las rocas y luego al suroeste cruzando el bosque. Sigue esa dirección al llegar al desierto hasta el castillo.



M-TEKARMOR

Los dos armatostes mecánicos no son un verdadero reto para el trío protagonista. Si usas algún tipo de magia de Terra darás lugar a una divertida secuencia en la que los dos chicos se quedan alucinados ante las habilidades de la joven. Para deshacerte de los enemigos, utiliza el NoiseBlaster de Edgar de forma que los confundas y se dañen entre sí con sus ataques Metal Kick y Tek Laser. Aprovecha para robarles algún ítem con la habilidad Steal de Locke.






FIGARO CASTLE

ENEMIGOS: NINGUNO

El soldado te dejará pasar sin problemas al interior. Sigue todo recto hacia el norte para llegar a la sala del trono y conocer al rey **Edgar.** (Ver recuadro)

Tras las presentaciones recuperarás el control de Terra así que aprovecha para explorar el castillo. Sal de la sala y en el pasillo de las armaduras busca a cada lado una puerta. La de la izquierda conduce a un vendedor de ítems y a un baúl que contiene un **Soft.** La de la derecha te lleva a un vendedor de Tools al que te recomendamos que le compres el NoiseBlaster. Los baúles que tiene al lado contienen un **Tonic** y un **Antidote.** Bien pertrechado cruza la puerta del sur para salir al exterior y abre una de las dos puertas custodiadas por los guardias. En el dormitorio puedes descansar y si bajas las escaleras accederás al exterior donde un soldado patrulla a lomos de un Chocobo. Al entrar en la torre del oeste charla con la Matron para que te hable sobre el hermano de Edgar. Regresa de nuevo a la sala del trono y charla con el rey, aunque antes de entrar en dicha sala puedes subir a la torre central por alguno de los laterales de la puerta y hacerte con un **Fenix Down** que hay dentro de un baúl. Mientras Terra y Edgar conversan llega al castillo Kefka, sirviente del emperador Gesthal.

Al tomar el control de Edgar, dirígete primero a los dos guardaespaldas para poder charlar con Kefka. Finalizada la conversación, habla con Locke.



De nuevo al mando de Terra, sigue a Locke hasta la torre del este y cuando estéis en el dormitorio conversa con él.

Durante la noche, Kefka incendia el castillo así que cuando tomes el control de Edgar habla con el soldado que se encuentra al norte y tanto él como Locke y Terra huirán montados en Chocobos. Mientras, el castillo se hunde en la arena. Los protagonistas son perseguidos y tienen que enfrentarse a dos **M-TekArmor.** (Ver recuadro)

El trío decide ir a ver a Banon pero antes tienen que pasar por South Figaro. Dirige al Chocobo hacia una cueva que hay al sur.

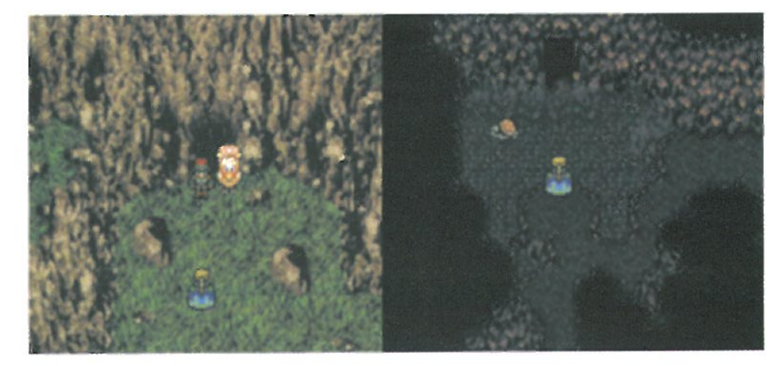
EDGAR

"El joven rey de Figaro Castle, aliado del Imperio, y un maestro como diseñador de maquinaria..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: TOOLS

Puede utilizar armas especiales que dañan a todos los enemigos que aparecen en pantalla o modifican sus estados.



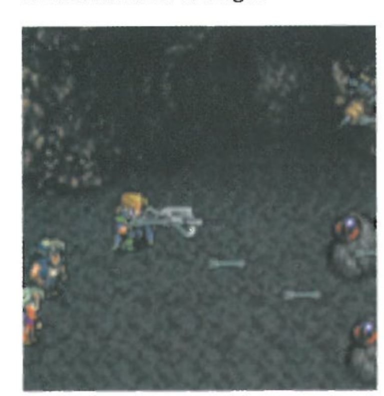


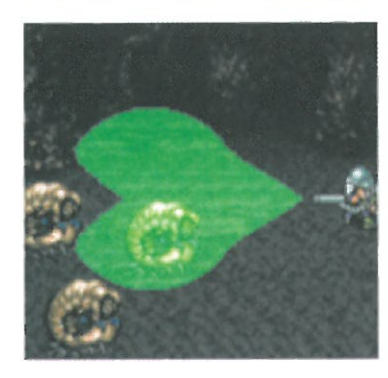
CUEVA DE FIGARO

ENEMIGOS: HORNET, CRAWLY Y BLEARY

Después de charlar con el soldado apostado en la entrada introdúcete en la cueva. La laguna que tienes enfrente recupera al máximo los HP y los MP de los personajes. Ignora la tortuga y la puerta inalcanzable y ve hacia el este para llegar a otra sección de la cueva.

Si confundes a los enemigos gracias al NoiseBlaster de Edgar y luego utilizas Steal de Locke tus provisiones de Tonic aumentarán vertiginosamente. Por otro lado, la mejor manera de deshacerte de grandes grupos de enemigos es usar el AutoCrossbow de Edgar.





Los tres baúles de la zona guardan 2 **Tincture** y 1 **Fenix Down** aunque te recomendamos que no los cojas todavía ya que luego serán reemplazados por ítems más valiosos.

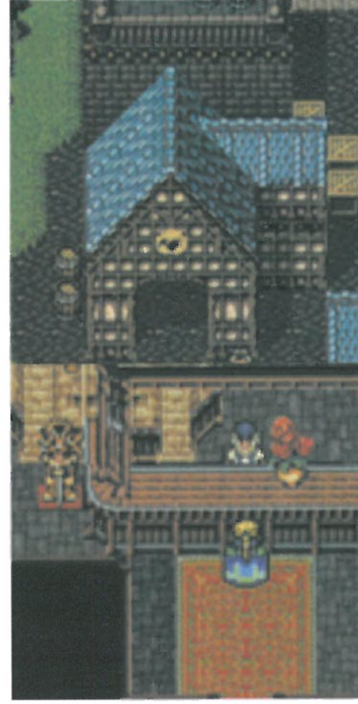
En vez de eso sube las escaleras más grandes que hay al sur y baja el siguiente tramo que te conduce directamente a la salida.



DE LA CUEVA A SOUTH FIGARO

ENEMIGOS: GREASE MONK

El pueblo de South Figaro se encuentra bastante cerca: encamínate hacia el sureste y acércate al grupo de cabañas.



SOUTH FIGARO

ENEMIGOS: NINGUNO

Esta ciudad cuenta con algunos lugares de interés que te recomendamos visitar antes de seguir tu camino.

Arsenal: Venden mejores armas y armaduras para todos los personajes del grupo.

Item Shop: Compra unos cuantos Antidote y Eyedrop porque los necesitarás en breve.

Relics: Tu primer contacto con estos útiles objetos. Sin duda el más útil de los que venden aquí es Sprint Shoes ya que aumenta la velocidad de tu grupo cuando anda. Otra Relic interesante es Jewel Ring.

Cafe: Conocerás a Shadow, un personaje que posteriormente formará parte de tu grupo.

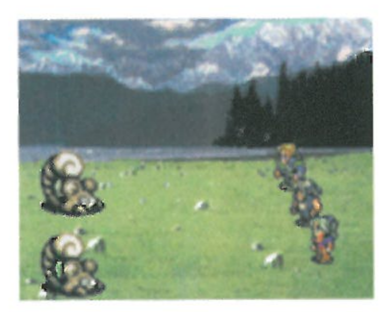


Antes de abandonar la ciudad registra exhaustivamente cajas y barriles para hacerte con los siguientes objetos: **Tonic** (x2), **Soft, Antidote, Eyedrop, Green Cherry, Fenix Down** y **Warp Stone.** Cuando los tengas abandona el pueblo por el lugar por donde entraste.

DE SOUTH FIGARO A MT. KOLTS

ENEMIGOS: GREASE MONK Y RHODOX

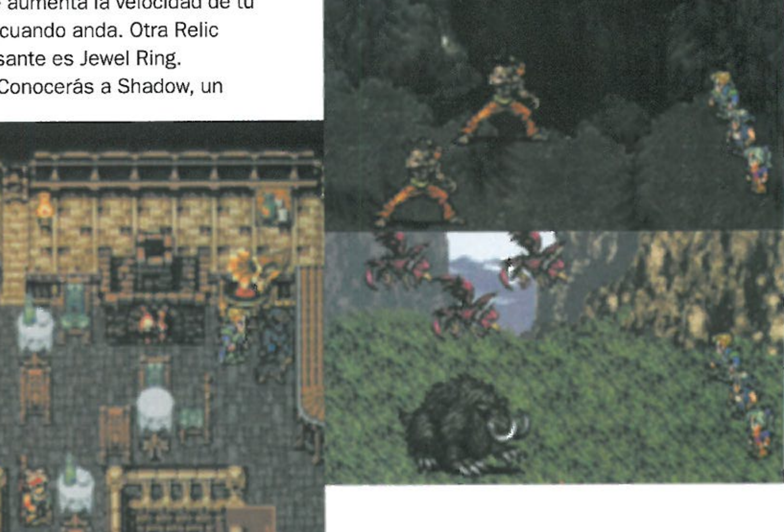
Dirígete hacia el este y luego encamínate al recodo montañoso que verás al noreste.



MT. KOLTS

ENEMIGOS: BRAWLER, TUSKER, CIRPIUS, VAPORITE Y TRILIUM

Entra en la cueva y sal al exterior por la siguiente abertura. Entra en la cueva que hay un poco más a la derecha. Si vas por el sur puedes acceder al cofre que contiene **Guardian,** una interesante arma para Locke. Vuelve a la cueva y en vez de cruzar el puente de madera dirígete





hacia el oeste por el borde del acantilado para alcanzar una zona secreta con un cofre que guarda una relic llamada **Atlas Armlet.** Ahora sí, cruza el puente de madera de la zona anterior para salir de nuevo al exterior por el oeste. Sigue al extraño personaje hacia la otra cara de la montaña y cruza la cueva más cercana para llegar a un cofre con un **Tent.** Luego pasa por la siguiente cueva y avanza para salir por la abertura del noreste. Cruza el puente de madera del exterior y utiliza el **Save Point** en el interior de la cueva. Sal por el otro lado y desciende el camino en espiral hasta encontrarte con **Vargas.** (Ver recuadro)

Tras las presentaciones de rigor un nuevo miembro formará parte del grupo: **Sabin.** (Ver recuadro)

Entra en la cueva que custodiaba Vargas para hacerte con la **Tent** que está en el cofre y continúa por el interior hasta encontrar la salida y volver al mapa.



VARGAS

En primer lugar concentra todos tus ataques sobre los dos Ipooh que protegen a Vargas. Utiliza sobre ellos el Bio Blaster / Autocrossbow de Edgar y el hechizo Fire de Terra sin parar hasta que desaparezcan. Ahora ya puedes emprenderla contra Vargas, aunque ten cuidado con sus ataques y no dudes en utilizar Cure de Terra si algún personaje se debilita demasiado.

Tras un rato hará acto de presencia Sabin, que será el único que resistirá el ataque Blizzard Fist de Vargas. Con Sabin como único personaje controlable atácale continuamente hasta que recuerde cómo utilizar la técnica Blitz llamada Pummel. Con un sólo ataque de este tipo Vargas caerá derrotado.



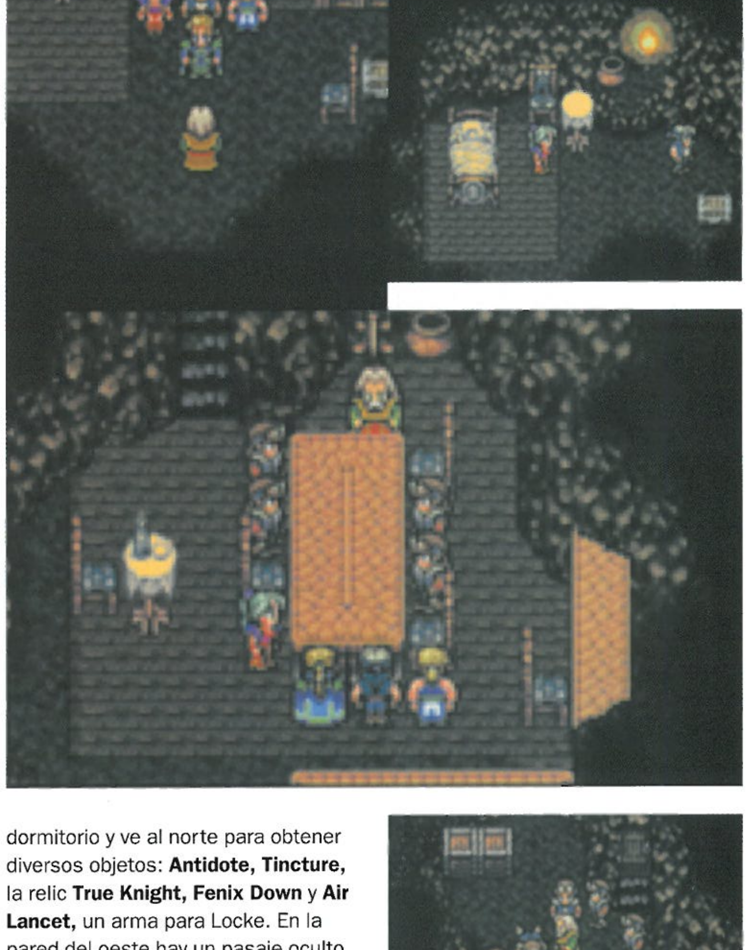
SABIN

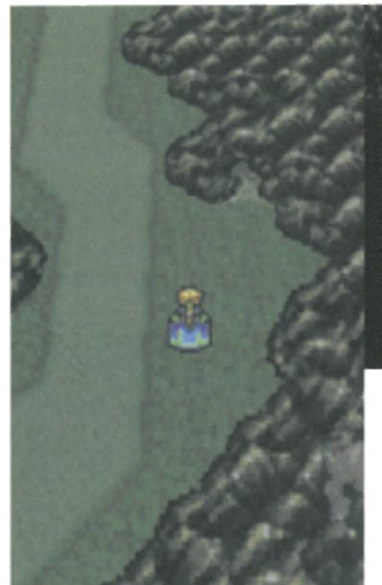
"Hermano gemelo de Edgar, que cambio el trono por su propia libertad..."

HABILIDAD CARACTERÍSTICA: BLITZ

En el momento en el que la controlas conoce los movimientos especiales Pummel, AuraBolt y Suplex.







DE MT. KOLTS A RETURNER'S HIDEOUT

ENEMIGOS: GREASEMONK, RHINOTAUR Y RHODOX

Enfila el sendero hacia el norte y entra en la cueva situada a la derecha de las montañas.



RETURNER'S HIDEOUT

ENEMIGOS: NINGUNO

El guardia de la entrada conduce al grupo hasta la habitación de Banon, el líder de los Returners, donde puedes guardar la partida gracias a un **Save Point.** Tras oír la historia del anciano, el grupo se retira a descansar.

Terra despierta y puedes aprovechar para explorar la guarida con ella. Habla primero con Locke y hazte con el **Fenix Down** del cofre. Sal del dormitorio y ve al norte para obtener diversos objetos: **Antidote, Tincture,** la relic **True Knight, Fenix Down** y **Air Lancet,** un arma para Locke. En la pared del oeste hay un pasaje oculto que conduce a un cofre que almacena la relic **White Cape.**

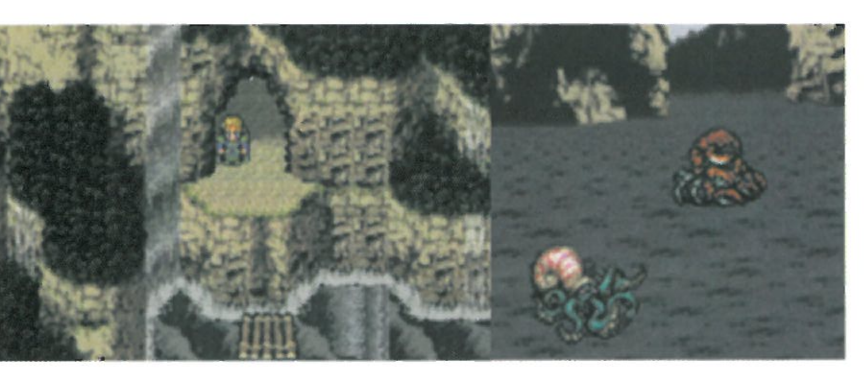


Registra el resto de la guarida para obtener un **Green Cherry** y un **Potion,** y charla con el resto de los miembros del grupo. Cuando hayas hecho esto último sal al exterior para charlar con Banon. Preguntará a Terra si quiere convertirse en el último rayo de esperanza. Si tu respuesta es negativa y charlas con el tipo que hay en la sala de los cofres éste te dará la relic **Genji Glove.** Si tu respuesta es positiva Banon te proporcionará la relic **Gauntlet.** En cualquier caso, tienes que responder que sí para que la historia continúe.

Durante la posterior reunión, uno de los Returner informará sobre la conquista de Figaro por parte del imperio. Locke abandonará el grupo y será sustituido por Banon.

Cuando recuperes el control del cuarteto avanza por el pasaje secreto para ir a parar al río.





LETE RIVER

ENEMIGOS: NAUTILOID, EXOCITE Y PTERODON

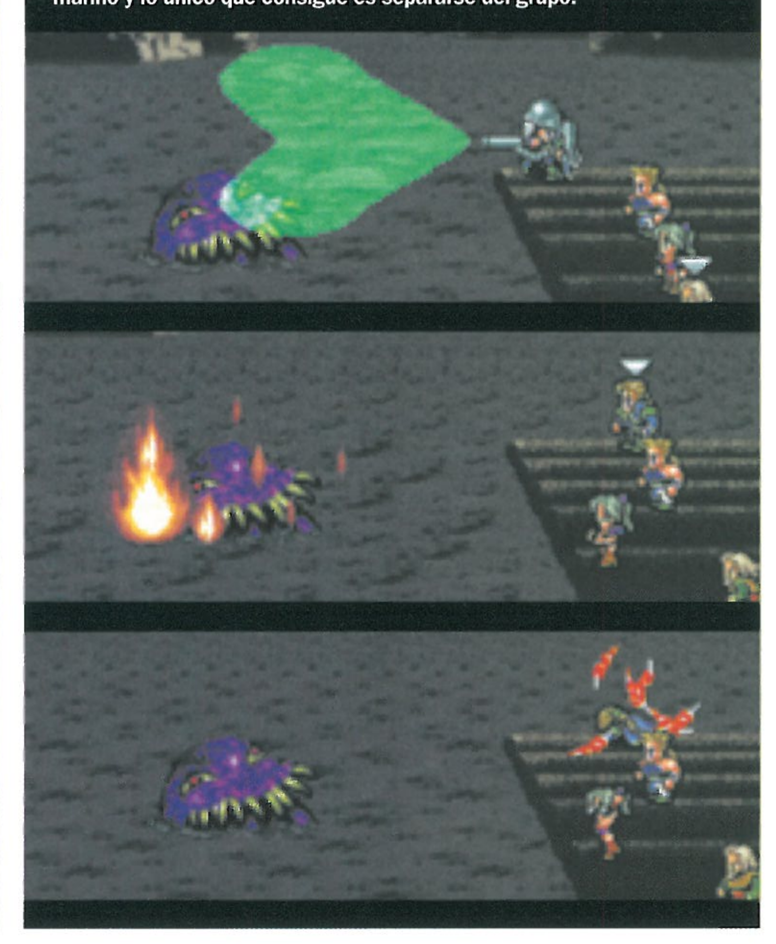
Monta al grupo en la balsa y a partir de ahora evita a cualquier precio que Banon muera. Los encuentros son fortuitos y prácticamente toda la travesía resulta incontrolable excepto en algunas ocasiones en las que tienes que elegir la dirección que tomar así que elígela en el siguiente orden: derecha, arriba e izquierda. Tendrás la ocasión de guardar la partida en 2 **Save Points** antes de encontrarte con **Ultros.** (Ver recuadro)

La balsa con Terra, Edgar y Banon se desvía de la trayectoria que sigue el cuerpo inconsciente de Sabin.

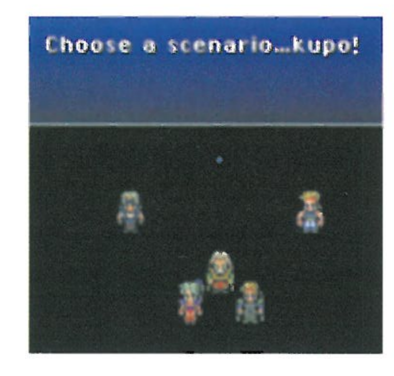
ULTROS

Resulta difícil ganar este combate a la primera sobre todo porque un tentaculazo del pulpo gigante basta para acabar con la vida de Banon. Reza para que esto no ocurra y recupera su energía en cuanto descienda un poco con el hechizo Cure de Terra. Aun así la habilidad Health de Banon es muy útil para recuperar la vida de todo el grupo sin gastar MP.

Para atacar a Ultros utiliza dos de las habilidades Blitz de Sabin (Pummel y Aurabolt), el hechizo Fire de Terra y el Autocrossbow de Edgar. Si consigues mantener con vida a Banon, Ultros acabará sucumbiendo. Sin embargo, Sabin se empeña en machacar al bicho marino y lo único que consigue es separarse del grupo.

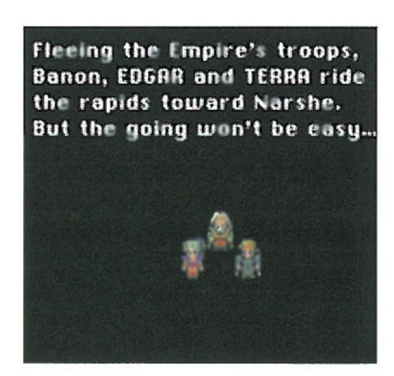


En este punto del juego tienes que escoger una de las tres opciones que se te plantean. Tendrás que jugarlas todas pero en este momento eliges cual de ellas será la primera. Nosotros te proponemos un orden aunque no tiene porque ser el que tú prefieras.



ESCENARIO A

"Huyendo de las tropas del Imperio, Banon, Edgar y Terra surcan los rápidos hacia Narshe. Pero el camino no será fácil..."



LETE RIVER

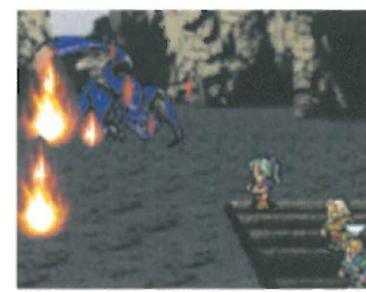
ENEMIGOS: NAUTILOID, EXOCITE Y PTERODON

Supera los encuentros fortuitos con los enemigos para llegar al final de la travesía en balsa.

DE LETE RIVER A NARSHE

ENEMIGOS: LEAFER

Rodea el lago por el sur y entra en el poblado en el que comenzó el juego.



NARSHE

ENEMIGOS: REPO MAN, 1ST CLASS, VAPORITE, WILD RAT, DARK SIDE, SPECTRE Y RINN

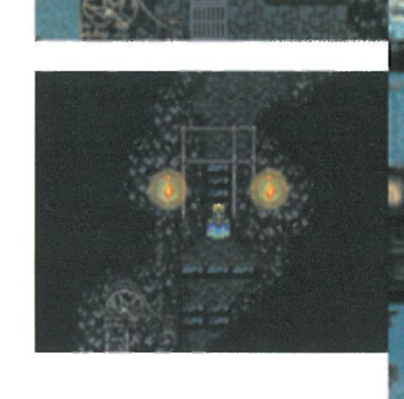
Siempre que intentes entrar en el pueblo los guardias lo impedirán. ¿Recuerdas la entrada secreta a las minas que había al oeste? Llegó el momento de volverla a utilizar. Una vez dentro de las minas sigue el único camino posible.

Llegarás a una cueva en la que deberás seguir con toda exactitud el camino marcado por una estrella. Si te sales de él te verás rodeado por una cadena de estrellas: pulsa el botón de acción justo cuando tengas enfrente la dorada para librarte de un enfrentamiento con varios enemigos y de tener que volver a andar todo el camino. Cruza la puerta del norte cuando llegues a ella.

Una abertura cercana conduce a la guarida de los Moogle que esconde un cofre con la espada **Rune Edge.** Cógela y sigue el camino, guardando la partida si quieres en el **Save Point,** para llegar al puente que conduce a la parte trasera de la casa del anciano.

Entra en ella y charla con el tipo que en realidad se llama Arvis. De esta forma finaliza este escenario.







ESCENARIO B

"Locke ha trabajado duro para bloquear los esfuerzos de las tropas imperiales. Pero ahora necesita escapar desesperadamente..."



SOUTH FIGARO



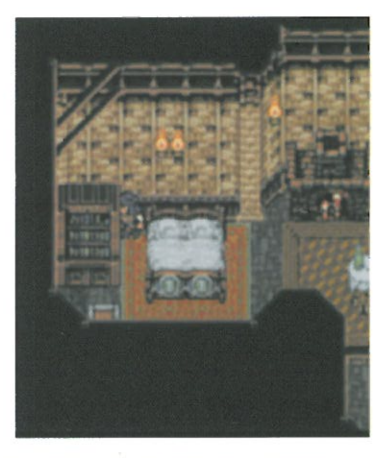
ENEMIGOS: MERCHANT, OFFICER, HEAVY ARMOR, VECTOR PUP Y COMMANDER.



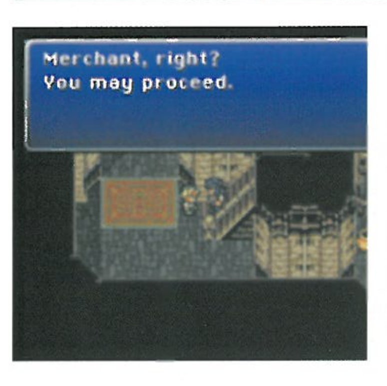
Locke se encuentra solo y desequipado así que lo primero que tienes que hacer es colocar armas y armaduras en su sitio. Una vez hecho esto evita cualquier enfrentamiento con los soldados que vigilan las calles de la ciudad y entra en la Item Shop. Habla con el Merchant y enfréntate a él en un combate donde debes robarle la ropa. Con ella puesta habla con el chaval que bloquea las escaleras en el interior del edificio que hay más al sur. Coge el **Tonic** que hay más a la derecha y accede a la zona norte de la ciudad.



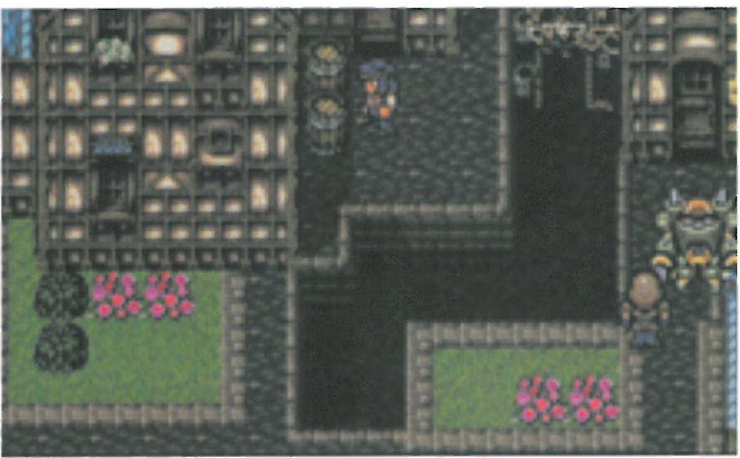
Dirígete al noroeste donde se encuentra el Officer con el uniforme verde y entabla un combate con él en el que tienes que robárselo. Ataviado como oficial del ejército imperial ve al Cafe y baja al sótano para enfrentarte al Merchant. También tienes que quitarle la ropa y hacerte con la **Cider** que hay sobre la mesa. Vuelve a la casa para que el chico obsesionado con los Merchant te vuelva a dejar pasar y dale la Cider al hombre que está sentado. A cambio debería proporcionarte una contraseña pero no se acuerda. No te preocupes ya que te diremos cuál es: vuelve a charlar con el chico y elige "Courage". Acto seguido te muestra la entrada de un pasaje secreto que te conduce a la casa del hombre más rico de la ciudad.





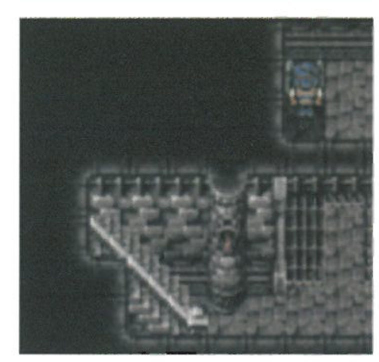






Busca un **Elixir** en el reloj de pared y sube las escaleras para salir al exterior. Recoge el **Fenix Down** escondido en los barriles y pasa por la puerta cercana para entrar en la mansión. Asciende las escaleras y accede al pasaje secreto oculto tras la biblioteca del noroeste. Baja las escaleras que conducen a Basement 1. Cuando te pregunten si quieres seguir con la ropa da igual la respuesta que des. Desde ese punto ve hacia el sur para encontrar otro túnel oculto que lleva a Basement 2.

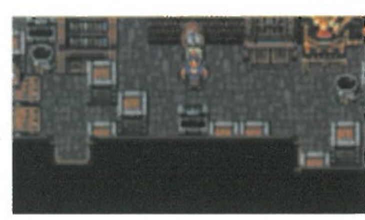




En los cofres de las celdas localizarás dos relics: **Hyper Wrist** y **RunningShoes.** Vuelve arriba y dirígete por el pasillo hacia el este. Al acercarte a la primera puerta verás como torturan a una joven que resulta ser una traidora general del Imperio: **Celes.** (Ver recuadro)



Cuando recuperes el control de Locke, libera a la chica para que se le una y registra al soldado adormecido en busca de la **Old Clock-Key.** Tras la puerta de al lado hay un Save Point, así que guarda la partida, y continúa por la siguiente puerta. Abre los cofres para conseguir un total de **3.500 GP** y con la llave en tu poder acciona el reloj de pared del noreste para dejar a la vista una puerta. Pasa por ella a la siguiente zona.





Hay un par de cofres en este área de fácil acceso que contienen un **Iron Armor** y la relic **Earrings.** Al noreste encontrarás tres más (uno de ellos abierto) que guardan un **Heavy Shield** y un **RegalCutlass.** También puedes acceder a Basement 2 gracias a un pasaje oculto. En esa zona localizarás tres nuevos cofres con un **X-Potion,** un **Ether** y la relic **Ribbon.** Vuelve arriba, dirígete al este y sube las escaleras. Cruza la puerta para salir al exterior y abandona la ciudad.



CELES

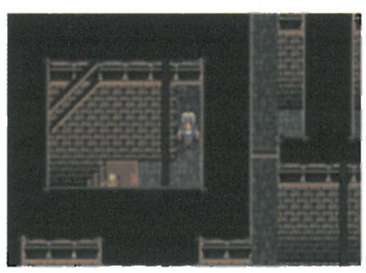
"Producto de la ingeniería genética, Magitek Knight habituado a la batalla, con un espíritu tan puro como la nieve..."

HABILIDADES CARACTERÍSTICAS: RUNIC Y MAGIC

En el momento en el que la controlas conoce los hechizos Cure, Ice y Antdot.







DE SOUTH FIGARO A LA CUEVA

ENEMIGOS: GREASE MONK

Tienes que volver a la cueva que se encontraba al noroeste.



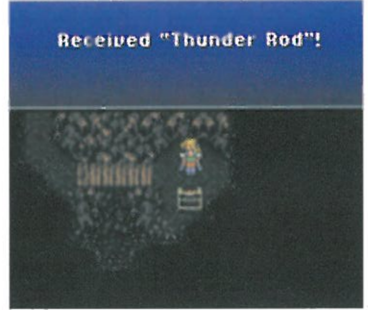


CUEVA DE FIGARO

ENEMIGOS: TRILOBITER, PRIMORDITE Y GOLD BEAR.

Ahora debes hacer el camino inverso por el interior de la cueva. Si seguiste nuestro consejo, los objetos que contienen los tres cofres de la zona han mejorado en calidad y han sido reemplazados por un **Tincture,** un **X-Potion** y un **Thunder Rod.** Los enemigos también han "mejorado" y resultan más peligrosos. Antes de salir de la cueva más vale que te acerques a la laguna para recuperar energías. Cuando intentes abandonar la cueva aparecerá un nuevo enemigo: **TunnelArmr.** (Ver recuadro)

Tras el enfrentamiento finaliza este escenario y sólo te queda jugar con Sabin. Te lo contaremos todo con pelos y señales el mes que viene.

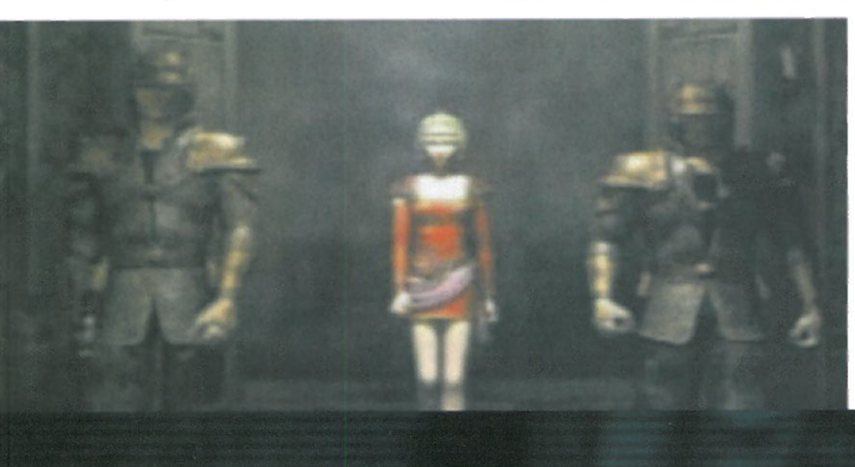


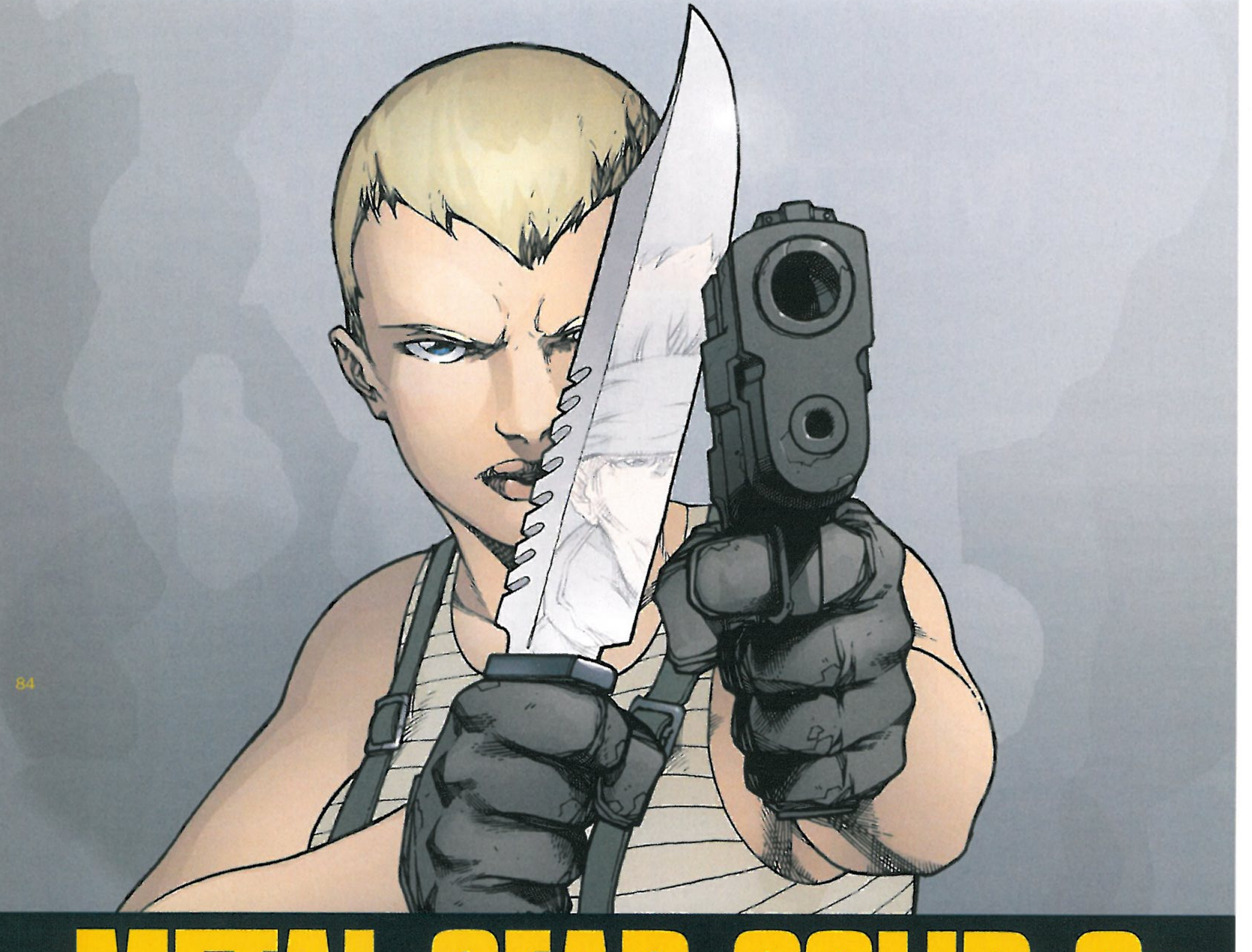


TUNNELARMR

Éste es un combate realmente fácil si nos haces caso. Utiliza continuamente la habilidad Runic de Celes de forma que absorba los ataques mágicos del enemigo. No dejes de hacerlo mientras Locke se dedica a atacar y a mantener la salud de ambos protagonistas a un nivel estable gracias a los ítems curativos. Basta con seguir estos consejos para convertir el combate en un paseo.

CELES:
I can simply absorb the attack with my Runic Blade.





METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY (SEGUNDA PARTE)

COMO OS PROMETIMOS EN EL NÚMERO ANTERIOR HEMOS ELABORADO UN LISTADO CON TODAS LAS *DOG TAGS* DEL JUEGO. PERO NO SÓLO ESO, SI NO QUE TAMBIÉN OS EXPLICAMOS CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS ÍTEMS SECRETOS O QUÉ PASOS SEGUIR PARA OBTENER EL MERECIDO NOMBRE EN CLAVE CUANDO HAYÁIS FINALIZADO EL JUEGO, ENTRE OTRAS COSAS.

A LA CABEZA DE LAS DOG TAGS

Las *dog tags* son unas chapas identificativas que llevan colgadas del cuello todos los terroristas. Para conseguir que te las entreguen tienes que intimidarles con un arma de una manera en concreto.

Fíjate en sus rutinas de patrullaje y busca el momento oportuno para colocarte a sus espaldas. Apúntales con la pistola M9 y oirás como Snake o Raiden dicen "Freeze!". Los terroristas se quedarán parados con las manos en alto. Baja la pistola y rodéales para colocarte enfrente. Apúntales de nuevo con el arma a la cabeza o a sus partes nobles de forma que empiecen a sacudirse dejando caer sus preciadas *dog tags*. Duérmeles o déjales inconscientes porque sino darán la voz de alarma.

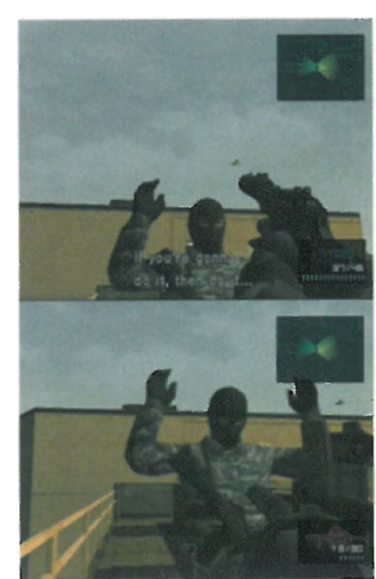


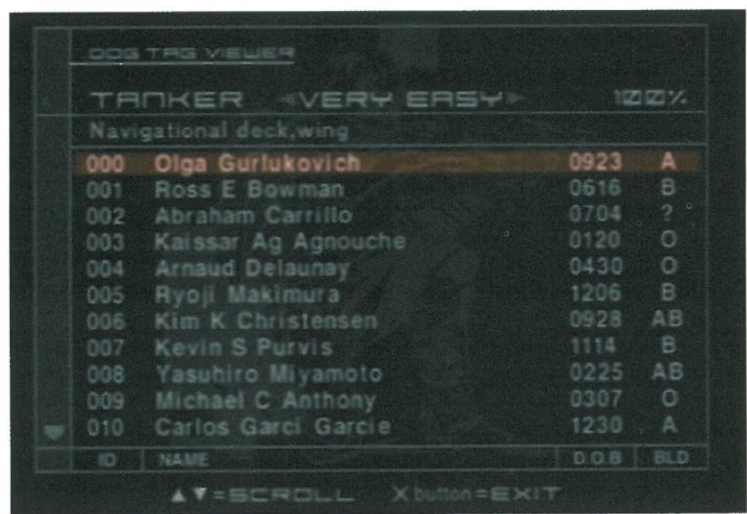




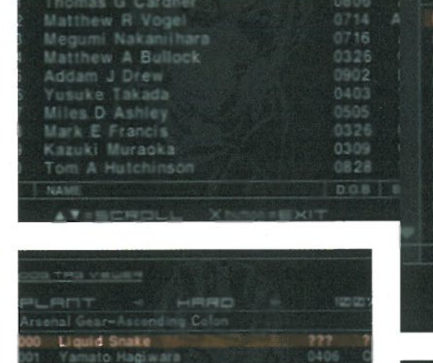
En algunas ocasiones te encontrarás con terroristas más duros que se negarán con chulería a entregarte su *dog tag*. En el siguiente listado te indicamos en negrita cuáles son. En esos casos tienes dos opciones para hacerles ceder. La primera es equiparte con la pistola USP (Snake) o SOCOM (Raiden) y dispararles a una zona no vital como es un brazo o una pierna para bajarles los humos. Otra manera es apuntarles con algo más contundente como un lanzamisiles o el lanzagranadas. Ya verás como no hay ninguno que se te resista. En total hay 361 *dog tags*

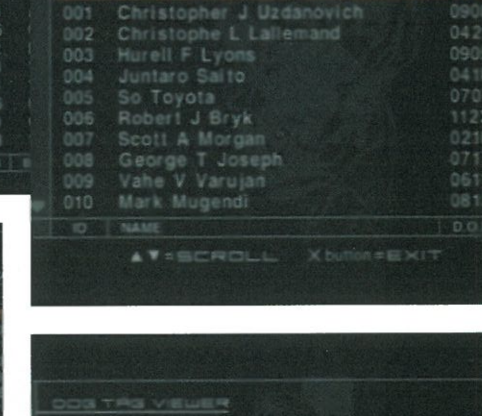


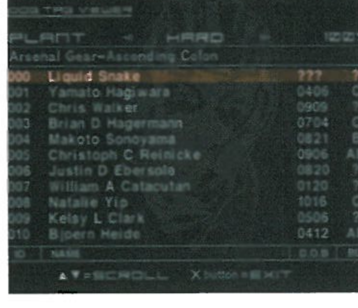




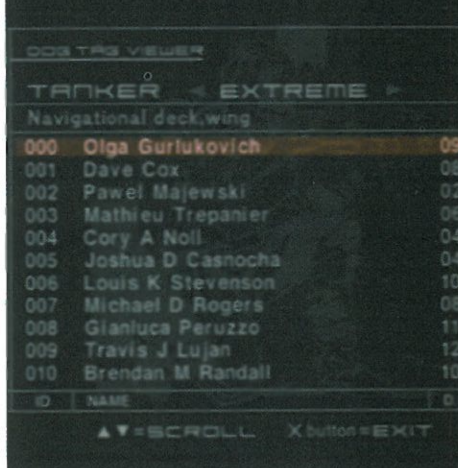
repartidas en los cinco modos de dificultad del juego: Very Easy, Easy, Normal, Hard y Extreme. Esta última modalidad aparece cuando hayas finalizado una partida. A continuación os ofrecemos la localización de todas y cada una de las *dog tags* que hay a lo largo y a lo ancho de *MGS2*.











MODO VERY EASY TANKER

000	Olga Gurlukovich	Navigational deck, wing
001	Ross E Bowman	Aft Deck
002	Abraham Carille	Aft Deck
003	Kaisser Ag Agnouche	Aft Deck
004	Arnaud Delaunay	Navigational deck, wing
005	**Ryoji Makimura**	**Deck-A, crew's quarters**
006	Kim K Christensen	Deck-B, crew's quarters
007	Kevin S Purvis	Deck-A, crew's lounge
008	Yasuhiro Miyamoto	Deck-A, crew's lounge
009	Micheal C Anthony	Deck-A, crew's lounge
010	Carlos Garci Garcie	Deck-D, crew's quarters
011	**Mineshi Kimura**	**Deck-D, crew's quarters**
012	Jonathan Hancock	Deck 2, port
013	Bryn T Kershaw	Deck 2, port
014	Micheal Hurkmans	Deck 2, port
015	Ken Ogasawara	Engine room
016	Petro Kyrylenko	Engine room
017	Aaron F Kopf	Engine room
018	James P Fitzgibons	Engine room
019	Alexander Strigi	Engine room

MODO VERY EASY PLANT

000	Iroquois Plisken	Arsenal Gear, Ascending Colon
001	Carlos I Siu	Strut A Deep Sea Dock
002	Clinton J Heileman Jr	Strut A Deep Sea Dock
003	Mike J Newman	Strut A roof
004	Rayyan A Said	Strut A Pump Room
005	**Shigeo Okajima**	**Strut A Pump Room**
006	Cord B Smith	AB connecting bridge
007	Mario C Lopez	AB connecting bridge
008	**Shuhei Tanaka**	**Strut B Transformer Room**
009	Momoko Kawai	Strut B Transformer Room
010	Kengo Iwata	BC connecting bridge
011	Daniel Modol	Strut C Dining Hall
012	**Noriyuki Katsumura**	**Strut C Dining Hall**
013	Tetsuro Sueyoshi	CD connecting bridge
014	Tony J Ylaranta	CD connecting bridge
015	Paul R Martin	Strut D Sediment Pool
016	Leandro M Cardoso	Strut D Sediment Pool
017	Al J Josel	DE connecting bridge
018	**Hyoko Hariyama**	**DE connecting bridge**
019	Barna K Olvedi	Strut E Parcel Room
020	**Yuta Kunibe**	**Strut E Parcel Room**
021	Daniel C Bell	Strut E heliport
022	Yuki Miyata	Strut E heliport
023	Nadim Daban	Strut F warehouse
024	Timothy J Kane	Strut F warehouse
025	Allen J Chang	FA connecting bridge
026	Jean Luc Cougar	Shell 1 Core, 1F
027	Luis A Fernandes	Shell 1 Core, 1F
028	Yuta Kiguchi	Shell 1 Core, 1F
029	**Masafumi Okuta**	**Shell 1 Core, B1**
030	Mathew R Bartz	Shell 1 Core, B1
031	**Kunio Takabe**	**Shell 1 Core, B1**
032	Joey Simkins	Shell 1 Core, B2 Computer Room
033	Sue G Westli	Shell 1 Core, B2 Computer Room
034	Sam M Shrimpton	Shell 1 Core, B2 Computer Room
035	Norihiko Hibino	Shell 1 Core, B2 Computer Room
036	Erik R Christy	KL connecting bridge
037	Jason C Patino	Strut L Sewage Treatment Facility
038	Maarten Van Der Zwan	Strut L Sewage Treatment Facility
039	**Motoyuki Toshioka**	**Shell 2 Core, 1F Air Purification Room**
040	Adrian Thein	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
041	Yuki Higuchi	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
042	Peter Stillman	Strut E heliport

MODO EASY TANKER

000	Olga Gurlukovich	Navigational deck, wing
001	Nicholas M Capone	Aft Deck
002	Donal L Gilliland	Aft Deck
003	Joe T Holdren	Aft Deck
004	Shaun P Wilson	Navigational deck, wing
005	Jeff K Hui	Deck-A, crew's quarters
006	Mark W Bruce	Deck-B, crew's quarters
007	Yukho Wong	Deck-A, crew's lounge
008	Anders E Leiro	Deck-A, crew's lounge
009	Skrakfus Mercio	Deck-A, crew's lounge
010	Gavin S Nash	Deck-D, crew's quarters
011	David S Eastwick	Deck-D, crew's quarters
012	Kozaka Kh Henri	Deck 2, port
013	Marcin A Cieslinski	Deck 2, port
014	Thomas P Dohm	Deck 2, port
015	Enrique Camacho	Engine room
016	Takashi Ohari	Engine room
017	Max C Wood	Engine room
018	John W Fleming	Engine room
019	Edward B Elston	Engine room
020	Christopher D Dadah	Engine room

MODO EASY PLANT

000	Meryl Silverburgh	Arsenal Gear, Ascending Colon
001	Thomas G Cardner	Strut A Deep Sea Dock
002	Matthew R Vogel	Strut A Deep Sea Dock
003	Megumi Nakaniihara	Strut A roof
004	Mathew A Bullock	Strut A Pump Room
005	Addam J Drew	Strut A Pump Room
006	Yusuke Takada	AB connecting bridge
007	Miles D Ashley	AB connecting bridge
008	Mark E Francis	Strut B Transformer Room
009	**Kazuki Muraoka**	**Strut B Transformer Room**
010	Tom A Hutchinson	BC connecting bridge
011	Corey E Louden	Strut C Dining Hall
012	Ian J Andrews	Strut C Dining Hall
013	Tim J Veldboom	CD connecting bridge
014	David C Ratanaseangsuang	CD connecting bridge
015	Nicholas J Schreiber	Strut D Sediment Pool
016	Achim Amaan	Strut D Sediment Pool
017	Tommy Blunt	Strut D Sediment Pool
018	Mariko Nakamura	DE connecting bridge
019	Emily Britt	DE connecting bridge
020	Daniel A Longworth	Strut E Parcel Room
021	Caroline M L Gibson	Strut E Parcel Room
022	Yuki Sawada	Strut E heliport
023	Daijiro Takeshima	Strut E heliport
024	Abigail G Sanchez	Strut F warehouse

025	Evan A Ball	Strut F warehouse
026	Juergen Jur Goessnitzer	Strut F warehouse
027	**Yuko Yano**	**FA connecting bridge**
028	Rick Naylor	Shell 1 Core, 1F
029	Jeremy A Davis	Shell 1 Core, 1F
030	Zephan G Kirkpatrick	Shell 1 Core, 1F
031	Kenneth Wong	Shell 1 Core, B1
032	Michael D Craft	Shell 1 Core, B1
033	Stephen D Haynes	Shell 1 Core, B1
034	Joshua A Crandall	Shell 1 Core, B2 Computer Room
035	Andrew J Baker	Shell 1 Core, B2 Computer Room
036	Andrew J Walker	Shell 1 Core, B2 Computer Room
037	**Kazunobu Uehara**	**Shell 1 Core, B2 Computer Room**
038	Thomas Szediak	KL connecting bridge
039	Shuichi Hata	Strut L Sewage Treatment Facility
040	Frank A Morales	Strut L Sewage Treatment Facility
041	Lee P French	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
042	Marcos A Gomez	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
043	Scott K Cleary	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
044	Peter Stillman	Strut E heliport

MODO NORMAL TANKER

000	Olga Gurlukovich	Navigational deck, wing
001	Kazuya Ikeno	Aft deck
002	Rodrigo Spinetti	Aft deck
003	Bryan D Scheibe	Aft deck
004	Ho Yeung Tsang	Navigational deck, wing
005	Hirosuke Moritomo	Deck-C, crew's quarters
006	Frank Gther	Deck-A, crew's quarters
007	Marco G Brunato	Deck-B, crew's quarters
008	Jesus Bibian Jr	Deck-B, crew's quarters
009	Jordi C Aldea	Deck-A, crew's lounge
010	**Sadaaki Kaneyoshi**	**Deck-A, crew's lounge**
011	Anthony D Callaghan	Deck-A, crew's lounge
012	Craig M Weldon	Deck-D, crew's quarters
013	Ulf T Lundh	Deck-D, crew's quarters
014	**Shinta Nojiri**	**Deck-D, crew's quarters**
015	Jun Tanaka	Deck 2, port
016	Bernard A Reeves	Deck 2, port
017	Evan M Martin	Deck 2, port
018	Bruno A Montenegro	Engine room
019	Almerindo Lemke	Engine room
020	Satoshi Hirano	Engine room
021	Justin C Cumley	Engine room
022	**Kristian Lindin**	**Engine room**
023	Mika Abe	Engine room
024	Tatsuya Takada	Engine room

MODO NORMAL PLANT

000	Solid Snake	Arsenal Gear, Ascending Colon
001	Christopher J Uzdanovich	Strut A roof
002	Christophe L Lallemand	Strut A Pump Room
003	Hurell F Lyons	Strut A Pump Room
004	**Juntaro Saito**	**AB connecting bridge**
005	**So Toyota**	**AB connecting bridge**
006	Robert J Bryk	Strut B Transformer Room
007	Scott A Morgan	Strut B Transformer Room
008	George T Joseph	BC connecting bridge
009	Vahe V Varujan	Strut C Dining Hall
010	Mark Mugendi	Strut C Dining Hall
011	Irene C Carvalho	CD connecting bridge
012	Jools Watsham	CD connecting bridge
013	Adam J Schick	Strut D Sediment Pool
014	Takayoshi Ogawa	Strut D Sediment Pool
015	Jamie A Trumper	Strut D Sediment Pool
016	Sergio Carranza	DE connecting bridge
017	Michiko Arai	DE connecting bridge
018	**Takashi Mizutani**	**Strut E Parcel Room**
019	Christian Cr Renner	Strut E Parcel Room
020	Andy B Gilder	Strut E Parcel Room
021	Takashi Horikawa	Strut E heliport
022	Kevin T Petty	Strut E heliport
023	Guilherme K Saran	Strut E heliport
024	Chen Yen Wen	Strut F warehouse
025	Caroline Frechette	Strut F warehouse
026	Rafael Estaregue	Strut F warehouse
027	**Tomokazu Fukushima**	**FA connecting bridge**
028	Monte S Tate	Shell 1 Core, 1F
029	Stephanie Hattenberger	Shell 1 Core, 1F
030	Jason B Wray	Shell 1 Core, 1F
031	Matt T Federspiel	Shell 1 Core, 1F
032	Iiro Karvinen	Shell 1 Core, B1
033	Ray A Holdren	Shell 1 Core, B1
034	Hiro Takada	Shell 1 Core, B1
035	Eric G Macway	Shell 1 Core, B2 Computer Room
036	Ian J Roberts	Shell 1 Core, B2 Computer Room
037	Alexandre Bertrand	Shell 1 Core, B2 Computer Room
038	Peter D Mccarthy	Shell 1 Core, B2 Computer Room
039	**Ichiro Kutome**	**KL connecting bridge**
040	**Yutaka Negishi**	**Strut L Sewage Treatment Facility**
041	Renata N Csio	Strut L Sewage Treatment Facility
042	Tony J Case	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
043	Paul M Blacketer	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
044	Dennis J Krimpelbein	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
045	Stanley A Garcia	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
046	Charles P Quivers	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
047	Sevak N Fair	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
048	Peter Stillman	Strut E heliport

MODO HARD TANKER

000	Olga Gurlukovich	Navigational deck, wing
001	Markus A Lindqvist	Aft deck
002	Kenichi Takashima	Aft deck
003	Thiago S Parra	Aft deck
004	Chris J Matzdorf	Navigational deck, wing
005	Adrian B Scholvinck	Deck-C, crew's quarters
006	Julius Jun	Deck-A, crew's quarters
007	Kazuki Nisimura	Deck-B, crew's quarters
008	Zhang Chao	Deck-B, crew's quarters
009	Vishal Kapur	Deck-A, crew's lounge
010	Victor A Cruz	Deck-A, crew's lounge
011	Larry D Lionberger	Deck-A, crew's lounge
012	Celeste D Sauls	Deck-D, crew's quarters
013	Danielle E Ford	Deck-D, crew's quarters
014	Jennifer A Mauck	Deck-D, crew's quarters
015	Daniel A Olsson	Deck-D, crew's quarters
016	Youssel Fassi-Fihri	Deck 2, port

017	Sean P Cullen	Deck 2, port
018	Lars Crama	Deck 2, port
019	David Chau	Engine room
020	Philippe Ah Mouritzen	Engine room
021	Yoko Niiyama	Engine room
022	John V Teves	Engine room
023	Christian Nordstr	Engine room
024	Jonathan Murphy	Engine room
025	**Yuji Korekado**	**Engine room**

MODO HARD PLANT

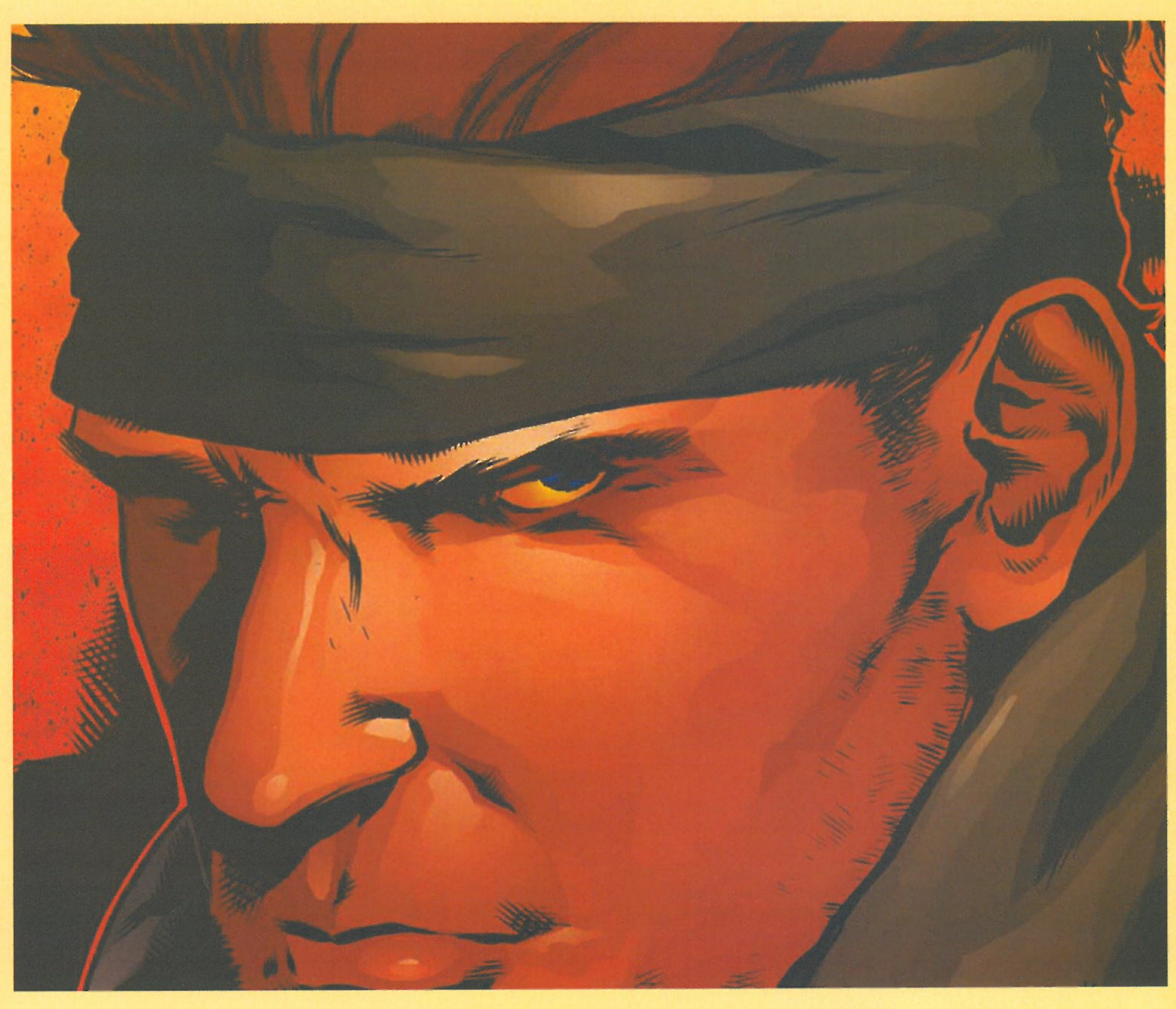
000	Liquid Snake	Arsenal Gear, Ascending Colon
001	Yamato Hagiwara	Strut A roof
002	Chris Walker	Strut A Pump Room
003	Brian D Hagermann	Strut A Pump Room
004	**Makoto Sonoyama**	**AB connecting bridge**
005	Christoph C Reinicke	AB connecting bridge
006	Justin D Ebersole	Strut B Transformer Room
007	William A Catacutan	Strut B Transformer Room
008	Natalie Yip	BC connecting bridge
009	Kelsy L Clark	Strut C Dining Hall
010	Bjoern Hiede	Strut C Dining Hall
011	Daniel Y Kato	CD connecting bridge
012	Alex Reis Cunha Dantas	CD connecting bridge
013	Jason Enos	Strut D Sediment Pool
014	Josiah F Thorne	Strut D Sediment Pool
015	**Yoshikazu Matsuhana**	**Strut D Sediment Pool**
016	Claudia Cd Diessner	Strut D Sediment Pool
017	Gary K Yong	DE connecting bridge
018	Devon V Tailor	DE connecting bridge
019	Chris Kramer	Strut E Parcel Room
020	**Ikuya Nakamura**	**Strut E Parcel Room**
021	Andreas Ebeler	Strut E Parcel Room
022	James N Janovsky	Strut E Parcel Room
023	Nathaniel Lord	Strut E heliport
024	Chris M Flohr	Strut E heliport
025	Gary J Davidson	Strut E heliport
026	Carlos Kiho	Strut F warehouse
027	Andrew N Bartlett	Strut F warehouse
028	Tim U Chan	Strut F warehouse
029	Futoshi Satou	Strut F warehouse
030	**Shinpei Murakami**	**FA connecting bridge**
031	David Lesslie	Shell 1 Core, 1F
032	Brian R Strack	Shell 1 Core, 1F
033	Skip M Murray	Shell 1 Core, 1F
034	Axel R Zijderveld	Shell 1 Core, 1F
035	Kamran Keenan	Shell 1 Core, B1
036	**Tomonori Morita**	**Shell 1 Core, B1**
037	Julian Jd Dort	Shell 1 Core, B1
038	Steven Schmitt	Shell 1 Core, B2 Computer Room
039	Michael O Kress	Shell 1 Core, B2 Computer Room
040	Stephane Tudela	Shell 1 Core, B2 Computer Room
041	**Yoriko Shimizu**	**Shell 1 Core, B2 Computer Room**
042	Yun-Ho Kim	KL connecting bridge
043	Jun Sukegawa	Strut L Sewage Treatment Facility
044	Joey P Gonzales	Strut L Sewage Treatment Facility
045	Christopher Heck	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
046	Martin Kukowka	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
047	Alex N Martinez	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
048	Chul Kwan	Shell 2 Core,1F Air Purification Room
049	Giovanni Cavallier	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
050	Gabriel Freitas Peres	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
051	Peter Stillman	Strut E heliport

MODO EXTREME TANKER

000	Olga Gurlukovich	Navigational deck, wing
001	Dave Cox	Aft deck
002	Pawel Majewski	Aft deck
003	Mathieu Trepanier	Aft deck
004	Cory A Noll	Navigational deck, wing
005	Joshua D Casnocha	Deck-C, crew's quarters
006	Louis K Stevenson	Deck-A, crew's quarters
007	Michael D Rogers	Deck-B, crew's quarters
008	Gianluca Peruzzo	Deck-B, crew's quarters
009	Travis J Lujan	Deck-A, crew's lounge
010	Brendan M Randall	Deck-A, crew's lounge
011	Chris D Bernd	Deck-A, crew's lounge
012	Chantelle M Blair	Deck-D, crew's quarters
013	Eduard V Fernandez	Deck-D, crew's quarters
014	**Yoji Shinkawa**	**Deck-D, crew's quarters**
015	Niko Ionixx Horn	Deck-D, crew's quarters
016	Adnan Hadzic	Deck 2, port
017	Shu Tajima	Deck 2, port
018	Stuart J Batchelar	Deck 2, port
019	Masataka Nishiyama	Engine room
020	Michael M Wong	Engine room
021	Manabu Nakamura	Engine room
022	Simon P Sargent	Engine room
023	Yosuke Kamezaki	Engine room
024	Clarke A Baldwi	Engine room
025	**Hideki Sasaki**	**Engine room**

MODO EXTREME PLANT

000	Hideo Kojima	Arsenal Gear, Ascending Colon
001	Takeshi Sato	Strut A roof
002	**Shinji Yamashita**	**Strut A Pump Room**
003	Ryan T Cronkight	Strut A Pump Room
004	Josef Karsch	AB connecting bridge
005	Emmanuel Y L Passian	AB connecting bridge
006	Lee M Mccowan	Strut B Transformer Room
007	Hiro Miyajima	Strut B Transformer Room
008	Drew J Elmer	BC connecting bridge
009	**Toru Kawakami**	**Strut C Dining Hall**
010	Adam J Sarpolis	Strut C Dining Hall
011	Jyunpei Hirano	CD connecting bridge
012	Kyle S Carrigan	CD connecting bridge
013	Matt J Van Leeuwen	Strut D Sediment Pool
014	Matthew B Boyett	Strut D Sediment Pool
015	Collis R Williams	Strut D Sediment Pool
016	**Nobumitsu Tanaka**	**Strut D Sediment Pool**
017	Matthew C Miller	DE connecting bridge
018	Alex C Wilson	DE connecting bridge
019	**Yoshiyuki Koido**	**Strut E Parcel Room**
020	**Tsunehiko Shibata**	**Strut E Parcel Room**
021	Ryan Sheffer	Strut E Parcel Room
022	Carlos X Luna	Strut E Parcel Room
023	David A Ginepri	Strut E Parcel Room



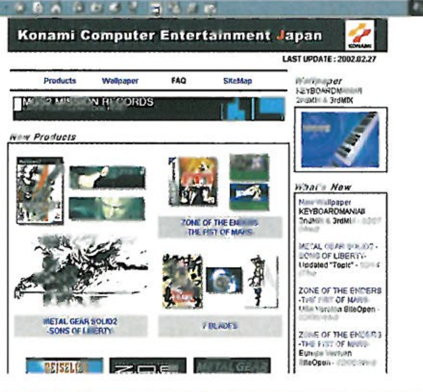
024	Emmanuel Phung	Strut E heliport
025	Micheal A Hare	Strut E heliport
026	Alan J Harries	Strut E heliport
027	Marco O Scherrer	Strut F warehouse
028	Edmond V To	Strut F warehouse
029	Chevrinals Thomas	Strut F warehouse
030	Hiroshi Yokote	Strut F warehouse
031	Beri B Pottstam	Strut F warehouse
032	**Kenichiro Shigeno**	**FA connecting bridge**
033	Kaori Yamada	Shell 1 Core, 1F
034	Ryan J Crane	Shell 1 Core, 1F
035	Gareth J Lewis	Shell 1 Core, 1F
036	Andreas R Ramsauer	Shell 1 Core, 1F
037	Justin A Cagle	Shell 1 Core, B1
038	Christopher S Korte	Shell 1 Core, B1
039	**Mashiro Yoshinaga**	**Shell 1 Core, B1**
040	Daisuke Nishimura	Shell 1 Core, B2 Computer Room
041	Viana Siles Mauricette	Shell 1 Core, B2 Computer Room
042	Chen Yung Kok	Shell 1 Core, B2 Computer Room
043	Anthony J Barrit	Shell 1 Core, B2 Computer Room
044	Kaori Yae	KL connecting bridge
045	Isao A Sato	Strut L Sewage Treatment Facility
046	Ryan J Schettle	Strut L Sewage Treatment Facility
047	Andy Lam	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
048	**Hiroaki Yoshiike**	**Shell 2 Core, 1F Air Purification Room**
049	Cedric Krolikowski	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
050	Sebastian J Pitman	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
051	Marl A Matuszeski	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
052	Xavier R Garcia	Shell 2 Core, 1F Air Purification Room
053	Peter Stillman	Strut E Parcel Room

WEB DE METAL GEAR SOLID 2



Cada vez que finalizas una partida (ya sea uno o ambos capítulos) obtendrás un código llamado Clear Code formado por una serie de letras. También aparece la dirección de la web de Konami (http://www.konamijpn.com).

Cambia el idioma al inglés ya que suponemos que te resultará más comprensible que el japonés y luego clica sobre el apartado Products para ir a parar a una página informativa (http://www.konamijpn.com/index_products_e.html). Un banner en la parte superior con el mensaje "MGS2 Missions Records. Enter your Clear Code Here!" te indica que ese es el siguiente sitio al cual debes dirigirte. Ésta es la página que andabas buscando (http://www.konamijpn.com/products/mgs2/english/mr). En la parte inferior del frame de la izquierda aparecen varias opciones que a continuación te detallamos:





INFORMATION

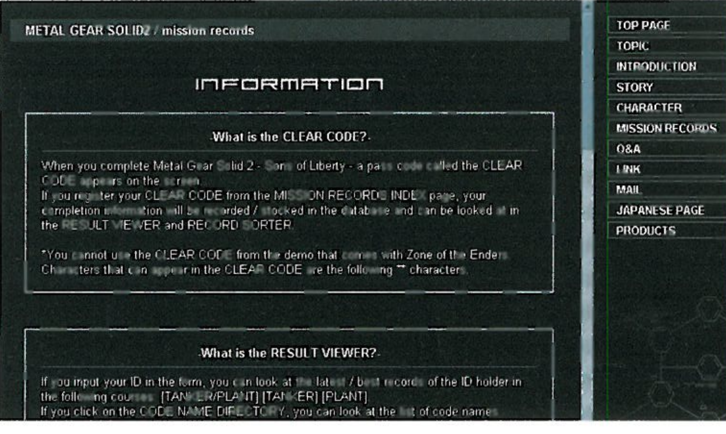
Proporciona algunos datos básicos referentes a los Clear Codes y temas relacionados.

RESULT VIEWER

En esta página aparecerán las estadísticas de la última partida registrada con su correspondiente Code Name, así como los mejores resultados que hayas obtenido con anterioridad.

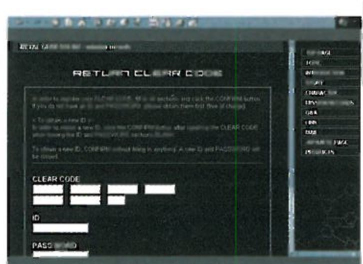
RECORD SORTER

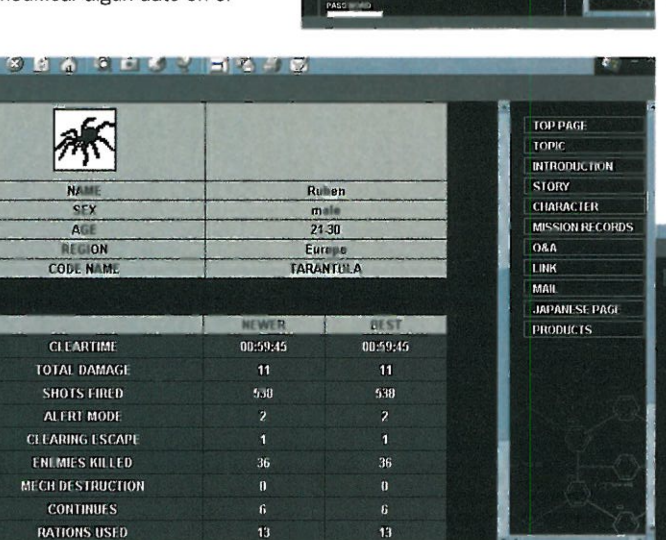
Podrás consultar las mejores estadísticas del resto de jugadores del mundo según varios parámetros. Mira si tu nombre aparece en un lugar destacado.



RETURN CLEAR CODE

Accede a esta página para introducir el Clear Code obtenido al finalizar el juego. Si es la primera vez que lo introduces se te proporcionará una identificación y una contraseña personales que deberás usar cuando quieras modificar algún dato en el futuro.

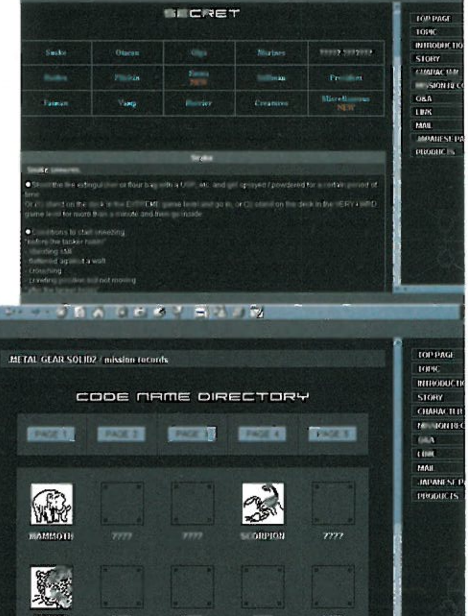




SECRETS

Una sección sin desperdicio. Te ofrece bastantes secretos y curiosidades que oculta el juego divididos temáticamente. Te recomendamos encarecidamente que le eches un vistazo.

Al final de la página "Result Viewer" verás el botón "Code Name Directory". En este lugar aparecerán todos los Code Name que hayas conseguido junto a sus correspondientes iconos. Cada uno de ellos se obtiene según diversas variables como las Rations utilizadas, la cantidad de disparos o el número de veces que tu personaje haya muerto. En total hay 51 Code Names así que ten mucha paciencia si quieres hacerte con todos.



OBJETOS SECRETOS





Cuando finalices una partida y, dependiendo de la cantidad de *dog tags* que hayas recolectado en cada capítulo, serás recompensado con los objetos que a continuación te detallamos. La próxima vez que vuelvas a jugar contarás con ellos en el inventario desde el principio.



DIGITAL CAMERA

¿Cómo se obtiene? Al finalizar una vez el capítulo Tanker y el capítulo Plant.
¿Qué es? Una cámara fotográfica digital.
¿Quién la puede utilizar? Snake y Raiden.
¿Para qué sirve? Permite tomar fotografías y guardarlas en la Memory Card.

BANDANA

¿Cómo se obtiene? Reuniendo alrededor de 30 *dog tags* en el capítulo Tanker.
¿Qué es? Una cinta para el pelo.
¿Quién la puede utilizar? Snake.
¿Para qué sirve? Proporciona munición infinita.

BROWN WIG

¿Cómo se obtiene? Reuniendo alrededor de 80 *dog tags* en el capítulo Plant.
¿Qué es? Una peluca marrón.
¿Quién la puede utilizar? Raiden.
¿Para qué sirve? Proporciona munición infinita.

STEALTH

¿Cómo se obtiene? Reuniendo alrededor de 60 *dog tags* en el capítulo Tanker y/o 120 *dog tags* en el capítulo Plant.
¿Qué es? Un dispositivo de camuflaje óptico.
¿Quién la puede utilizar? Snake y Raiden.
¿Para qué sirve? Para pasar inadvertido ante enemigos y cámaras.

ORANGE WIG

¿Cómo se obtiene? Reuniendo unas 160 *dog tags* en el capítulo Plant.
¿Qué es? Una peluca naranja.
¿Quién la puede utilizar? Raiden.
¿Para qué sirve? Permite estar colgado indefinidamente sin que descienda el indicador Grip.

BLUE WIG

¿Cómo se obtiene? Reuniendo prácticamente todas las *dog tags*.
¿Qué es? Una peluca azul.
¿Quién la puede utilizar? Raiden.
¿Para qué sirve? Permite bucear sin que descienda el indicador O2.







DIFERENCIAS ENTRE LOS NIVELES DE DIFICULTAD

EN EL NÚMERO PASADO DE *PLANETSTATION* OS OFRECIMOS LA SOLUCIÓN COMPLETA PARA EL NIVEL NORMAL DEL JUEGO. SIN EMBARGO, EXISTEN NOTABLES DIFERENCIAS ENTRE LOS DIVERSOS NIVELES DE DIFICULTAD QUE PUEDEN PLANTEARTE PROBLEMAS SOBRE TODO EN LAS MODALIDADES HARD Y EXTREME. HEMOS ELABORADO LAS SIGUIENTES PÁGINAS PARA INDICARTE LAS PRINCIPALES VARIACIONES QUE SE PRODUCEN EN EL CAPÍTULO PROTAGONIZADO POR RAIDEN Y CUÁL ES LA MEJOR MANERA DE SUPERARLAS.

DIFERENCIAS BÁSICAS

VERY EASY

Modalidad reservada para principiantes patosos y recolectores de *dog tags*.

Los enemigos son poco abundantes, realmente incompetentes y fáciles de reducir. Si los duermes o noqueas tardan una eternidad en despertar.

Los protagonistas cuentan con una enorme capacidad de almacenaje de comida y munición.

Encontrarás ítems por doquier y si zarandeas a los enemigos dormidos te recompensarán con generosidad. Al volver a entrar en una zona se habrán regenerado.

En el capítulo Plant no es necesario descargar los mapas de los Nodos ya que los obtienes automáticamente al entrar en un área.

EASY

Modalidad ideal para familiarizarse con el juego y disfrutar del argumento.

Los enemigos son algo más perspicaces que los anteriores pero no te darán excesivos quebraderos de cabezas.

Los protagonistas no pueden almacenar tanta munición y comida.

Los ítems escasean más que en el modo anterior pero se encuentran en cantidades abundantes.

En el capítulo Plant obtendrás los mapas automáticamente al salir de una zona.

NORMAL

Es el modo más compensado de todos. Te lo pasarás en grande tanto jugando como siguiendo la historia.

Los enemigos poseen un comportamiento lógico así que no les menosprecies.

Tanto Snake como Raiden pueden acarrear una cantidad de munición y de comida aceptable.

Encontrarás los ítems que te indicamos en la guía del número pasado.

HARD

Más vale que tengas algo de experiencia antes de aventurarte a probarlo.

Los enemigos son más difíciles de engatusar y detectan cualquier paso en falso o sonido sospechoso. No los subestimes en ningún momento.

Racionaliza con cautela la comida y la munición ya que los protagonistas no están capacitados para llevar demasiadas.

La barra de energía de Snake y Raiden sufre más daño por cada impacto que reciban.

EXTREME

Esta modalidad se desbloqueará cuando finalices una vez el juego. Prepárate para un verdadero reto sólo apto para especialistas.

Los enemigos que duermas o noquees se despertarán a una velocidad asombrosa. Son más abundantes y darán la voz de alarma en cuanto noten cualquier síntoma de anomalía.

Haz acopio de todo lo que veas y aún así no tendrás bastante. La única manera de obtener Rations es zarandeando a ciertos enemigos. No las busques en otro sitio porque no las encontrarás.

Procura no recibir ningún disparo y menos aún de los jefes: con un par de ellos te liquidarán.





DIFERENCIAS EN LAS PARTES DEL JUEGO

PARTE 3

Very Easy
Encontrarás la pistola M9 sobre unas cajas de Strut A Pump Facility - Deep Sea Dock.

Easy
Encontrarás la pistola M9 en el conducto de ventilación de Strut A Pump Facility - Deep Sea Dock.

PARTE 4

Very Easy
Tras conocer a Pliskin, Raiden tiene a su lado el Socom Suppressor.

PARTE 5

Hard
Debes localizar y desactivar una mayor cantidad de bombas tras el encuentro con Peter Stillman. A parte de las que te indicábamos en el modo Normal busca 3 más en los siguientes lugares:
Strut A Pump Facility - Roof, tras la verja del sureste.
Strut E Material Distribution Facility - Parcel Room, pegada a una de las cajas situadas sobre la cinta transportadora.
Strut D Sediment Pool, bajo una de las tapas de mantenimiento del piso inferior cercana a la puerta del norte.

Extreme
Debes localizar y desactivar una mayor cantidad de bombas tras el encuentro con Peter Stillman. A parte de las que te indicábamos en el modo Normal busca 5 más (las 3 del modo Hard + 2) en los siguientes lugares:
Strut D Sediment Pool, una bajo otra tapa de mantenimiento del piso inferior y otra sobre la puerta que conduce al CD Bridge Connection.

Extreme
Cuando tengas el Sensor B y tengas que desactivar la bomba colocada en Strut A Pump Facility - Deep Sea Dock, no la busques bajo el minisubmarino sino en la pared del oeste.

PARTE 7

La cantidad de detonadores situados en Shell 1-2 Connection Bridge varía dependiendo del modo de dificultad:

Very Easy
1º Justo enfrente de Raiden.
2º A la izquierda del primer tramo de escaleras.
3º Al lado del anterior.
4º A la izquierda de la entrada del edificio de enfrente.
5º En el rincón noroeste de la zona central del puente.
6º En el Cypher que sobrevuela el tejado del edificio de enfrente.

Easy
Todos los anteriores más:
7º A la derecha de la entrada del edificio de enfrente.
8º Sobre la puerta que acabas de cruzar.

Normal
Todos los anteriores más:
9º Oculto tras la bandera que ondea al fondo a la izquierda.
10º Oculto tras un grupo de gaviotas situado a la izquierda y un poco más abajo de la entrada del edificio de enfrente.

Hard
Todos los anteriores más:
11º Baja el tramo de escaleras, date media vuelta y mira a la izquierda, al lado de la tubería.
12º Se encuentra en la parte inferior del puente. Para verlo sitúate en el extremo izquierdo del balcón de la entrada, mantén R1 y pulsa L2+R2.

Extreme
Todos los anteriores más:
13º En otro Cypher.
14º En el lado izquierdo del balcón del edificio de enfrente. Sólo puedes ver uno de sus lados rodeado por varios explosivos.

PARTE 8

Hard y Extreme
El presidente de los Estados Unidos está durmiendo cerca de los generadores eléctricos cuando lanzas el misil Nikita, así que lo matarás si haces que impacte en el lugar adecuado. Para evitar que ocurra semejante desgracia, lanza un misil anterior que colisione lo suficientemente cerca como para despertarle.

PARTE 12

Hard
Durante el enfrentamiento con los Metal Gear RAY debes eliminar a 10 de ellos para finalizar el combate.

Extreme
Durante el enfrentamiento con los Metal Gear RAY debes eliminar a 20 de estos peligrosos tanques bípedos para finalizar el combate.

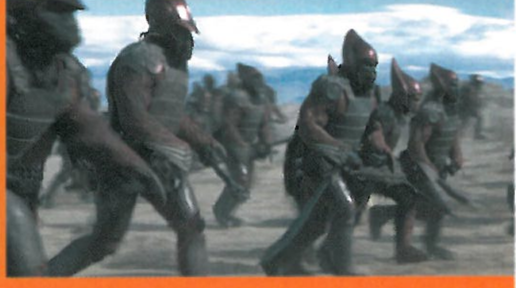
EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Director **Tim Burton** Guión **William Broyles Jr, Lawrence Konner**
Intérpretes **Mark Wahlberg, Tim Roth, Helena Bonham Carter, Michael Clarke Duncan**
Fox, 27,02 euros
En el año 2029, un chimpancé es enviado a explorar el espacio y desaparece en un agujero negro. Su entrenador, el astronauta Leo Davidson, no acepta dejarlo morir y se lanza a una misión de rescate sin el permiso de sus superiores. Tras atravesar el agujero, cae en un planeta muy parecido a la Tierra, pero que está regido por monos parlantes que viven en una especie de Edad Media y que usan a los humanos como esclavos.

TIM BURTON SE PLIEGA A LAS PETICIONES DE LA INDUSTRIA DE HOLLYWOOD Y SU GENIO APARECE A BREVES RÁFAGAS, HACIENDO QUE LO MEJOR SEAN LAS INTERPRETACIONES DE ROTH Y BONHAM CARTER

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Detrás de las cámaras, escenas extendidas, test de rodaje, escenas multiángulo, galería de fotos, video musical, música promocional, trailers y anuncios, trailer original de la saga, menús interactivos, acceso directo a escenas





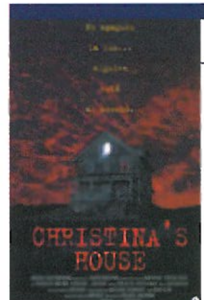


LA MANDOLINA DEL CAPITÁN CORELLI

Director **John Madden** Guión **Shawn Slovo**
Intérpretes **Nicolas Cage, Penélope Cruz, John Hurt, Christian Bale**
Universal, Alquiler
Durante la Segunda Guerra Mundial llega a la tranquila isla griega de Cefalonia el ejército invasor italiano, comandado por el vital y extrovertido capitán Antonio Corelli. Aunque al principio los nativos desconfían de ellos, los italianos acaban ganándose su aprecio, aunque sobre todo Corelli se gana el de la bella Pelagia... y quizá algo más.

MADDEN DEMUESTRA QUE SIN UN BUEN GUIÓN ES UN DIRECTOR MEDIOCRE, Y SÓLO LO SALVAN GRANDES ACTORES COMO HURT O BALE (SOBRE EL GESTICULANTE CAGE Y LA HIERÁTICA CRUZ MEJOR NO HABLAR)

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

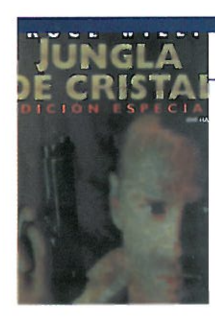


CHRISTINA'S HOUSE

Director Gavin Wilding Guión **Stuart Allison**
Intérpretes **Brendan Fehr, Brad Rowe, Allison Lange, John Savage**
Filmax, 24,01 euros
Christina se traslada a una nueva casa junto a su padre y a su hermano, intentando superar la desaparición de la madre. Mientras la chica intenta elegir entre su novio Eddie y su atractivo vecino Howie, descubre que hay un extraño en su casa que le deja mensajes, regalos... y que incluso no duda en matar para intentar impresionarla.

HORROROSA PRODUCCIÓN DE TERROR CANADIENSE QUE APROVECHA LA YA CASI EXTINTA MODA SCREAM PARA COLARNOS UNA MEZCLA DE MALOS ACTORES,EFECTOS CUTRES Y DIRECCIÓN MEDIOCRE

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)
SUBTÍTULOS Castellano e inglés
EXTRAS Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas



LA JUNGLA DE CRISTAL

Director **John McTiernan** Guión **Jeb Stuart, Steven E. de Souza**
Intérpretes **Bruce Willis, Alan Rickman, Alexander Godunov, Bonnie Bedelia**
Fox, 27,01 euros
El detective de policía John McClane viaja a Los Ángeles para pasar la Navidad con su esposa. Pero mientras espera a que ésta salga de una fiesta de trabajo, unos terroristas toman el control del edificio para robar el dinero que se guarda en la caja fuerte. McClane, que consigue escabullirse, será la única esperanza de los rehenes.

ABRUMADOR ESPECTÁCULO DE ACCIÓN LLEVADO CON RITMO IMPARABLE POR MCTIERNAN, QUE DESCUBRIÓ A UN INCOMPARABLE HÉROE COMO WILLIS COPIANDO SABIAMENTE AL CINE DE HONG KONG

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Escenas eliminadas y tomas alternativas, taller de edición de escenas, escenas multiángulo, artículos interactivos, galería, guión completo, easter eggs, menús interactivos, acceso directo a escenas



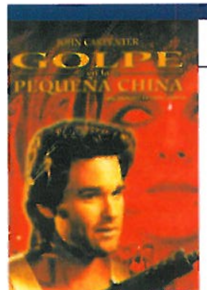
NENA, OLVÍDAME

Dirección y guión **Lisa Krueger**
Intérpretes **Heather Graham, Casey Affleck, Luke Wilson, Goran Visnjic**
Lauren, Alquiler
Joline es una mujer profundamente cabezota, así que cuando su marido Carl la abandona para buscarse a sí mismo lejos de ella, no duda en seguirle. De esta manera, inicia un viaje de dos mil millas hasta El Paso, Texas, para buscarle y hacerle entrar en razón. Sin embargo, cuando le encuentra las cosas han cambiado entre ellos.

PELÍCULA DE BUENOS SENTIMIENTOS A LA AMERICANA, ES DECIR TOTALMENTE PREVISIBLE PERO CON CIERTO ENCANTO SOBRE TODO GRACIAS A UNAS INTERPRETACIONES CORRECTAS Y AGRADABLES

SONIDO Estéreo (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas

ESTE MES TENEMOS UNA SECCIÓN REPLETA DE PELÍCULAS DE ACCIÓN DE TODO TIPO, DESDE EL ESTILO MÁS CLÁSICO DE *LA JUNGLA DE CRISTAL* HASTA EL AIRE AFRANCESADO DE *YAMASAKI*, PASANDO POR LAS ARTES MARCIALES DE *EL BESO DEL DRAGÓN* O LA VERTIENTE CASPOSA DEL GÉNERO REPRESENTADA POR *RETROCEDER NUNCA, RENDIRSE JAMÁS* Y *EL GUERRERO AMERICANO*. AUNQUE POR SUPUESTO, TAMBIÉN TENEMOS COMEDIAS, DRAMAS E INCLUSO ALGO DE *LOS SIMPSON*. BIENVENIDOS A *ZONA DVD*.



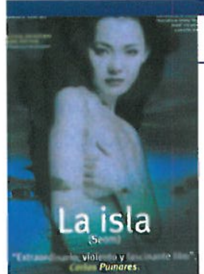
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA

Director **John Carpenter.** Guión **Gary Goldman, David Z. Weinstein**
Intérpretes **Kurt Russell, Kim Cattrall, Dennis Dun, James Hong**
Fox, 24,01 euros

Lo Pang, un mago de 2000 años de edad, rapta a la novia de Wang Chi para romper gracias a ella la maldición que pesa sobre él. Desesperado, Wang le pide ayuda a su amigo el camionero norteamericano Jack Burton para rescatarla, y con la ayuda de un experto en magia negra se disponen a presentar batalla contra el mal.

MAGISTRAL MEZCLA DE CINE FANTÁSTICO HONGKONÉS CON PELÍCULA DE AVENTURAS EXÓTICAS, SERVIDA POR UN CARPENTER EN PLENA FORMA Y POR UN RUSSELL QUE SE RÍE DE SÍ MISMO COMO NADIE

SONIDO **Dolby 2,0 (Castellano), 4,1 (inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano e inglés**
EXTRAS **Escenas inéditas, cómo se hizo, entrevista multiángulo, final extendido, video musical, artículos en revistas, trailers, comentarios de Carpenter y Russell, notas de producción, galería, páginas del equipo y del reparto, menús interactivos, acceso directo a escenas**



LA ISLA (SEOM)

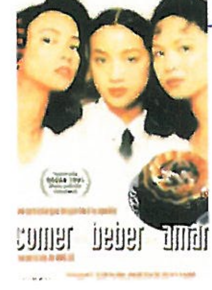
Direccción y guión **Ki-Duk Kim** Intérpretes **Jung Suh, Yoo-Seok Kim, Sung-Hee Park, Hahng-Sun Jang**
Paramount, 24,01 euros

Tras haber matado a su amante por haberse enamorado de otro hombre, el expolicía Hyun-Shik se refugia en un remoto lugar de pescadores. Allí se intenta suicidar, pero la joven Hee-Jin (que se gana la vida vendiendo comida y también su cuerpo) le salva clavándole un arpón en la pierna. Entre ellos nacerá una atracción brutal e inmediata.

FILME PROVOCADOR Y BESTIA HASTA EXTREMOS INSOPORTABLES, QUE UNE SEXO Y MUERTE SIN CENSURAS PARA SACAR DE TODO ELLO LA POESÍA DE LO BRUTAL CON UN TALENTO INNEGABLE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Rodaje, entrevistas, videoclip, imágenes, fichas técnica y de doblaje, menús interactivos, acceso directo a escenas**





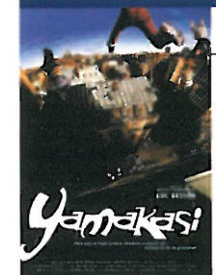
COMER, BEBER, AMAR

Director **Ang Lee** Guión **Hui-Ling Wang, James Schamus, Silvia Chang**
Intérpretes **Sihung Lung, Kuei Mei, Chien-Lein Yu, Yu-Wen Wang**
Filmax, 24,01 euros

Un chef retirado de Taipei, un viudo llamado Chu, vive junto a sus tres hijas Jia-Jen, Jia-Chien y Jia-Ning, todas muy distintas pero con algo en común: su carácter rebelde. Durante la preparación de la tradicional comida de los domingos irán surgiendo sus conflictos en los temas del amor, del trabajo y de la familia.

DELICIOSA COMEDIA DRAMÁTICA QUE, COMO SUELE HACER LEE, UNE UN GRAN TALENTO PARA EL MELODRAMA CON UNA PROFUNDA REFLEXIÓN SOCIAL, ESTA VEZ CON LA COMIDA COMO METÁFORA VITAL

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, chino)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**



YAMAKASI

Director **Ariel Zeitoun** Guión **Luc Besson, Philipe Lyon, Julien Seri**
Intérpretes **Châu Belle Dihn, Williams Belle, Malik Diouf, Yann Hnautra**
Manga, Alquiler

Siete jóvenes que se hacen llamar los Yamakasi se dedican a escalar rascacielos y a realizar saltos increíbles de edificio a edificio, asustando a los vecinos y confundiendo a la policía. Pero un día, un niño llamado Djamel con problemas de corazón cae enfermo y los Yamasaki deben usar sus habilidades para conseguir el dinero para operarle.

TÍPICA PRODUCCIÓN DE BESSON, QUE UNE ESCENAS DE ACCIÓN ABRACADABRANTES Y ESPECTACULARES CON UN GUIÓN PLANO Y SOSO, Y POR SI FUERA POCO CON UNOS MALÍSIMOS ACTORES PROTAGONISTAS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, francés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Making of, los Yamakasi en TV, entrevista, trailer, fichas artística y técnica, filmografía de Besson, material adicional para DVD-ROM, menús interactivos, acceso directo a escenas**

¿EN QUÉ PIENSAN LAS MUJERES?

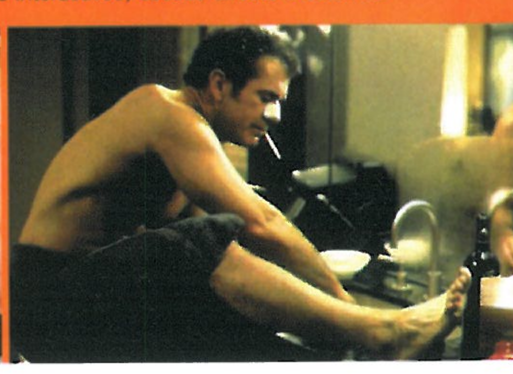
Director **Nancy Meyers.** Guión **Josh Goldmisth, Cathy Yuspa**
Intérpretes **Mel Gibson, Helen Hunt, Marisa Tomei, Mark Feuerstein**
Sogepaq, 24,01 euros

Un ejecutivo de publicidad guapo y de éxito, Nick Marshall, pierde su anhelado ascenso a manos de la emprendedora Darcy Maguire, ya que su agencia quiere hacer publicidad para público femenino. Marshall, dispuesto a demostrar su valía, se prueba unos productos femeninos para hablar de sus efectos, pero en ese momento una descarga eléctrica le deja sin sentido. Lo curioso es que, cuando despierta, puede leer los pensamientos de las mujeres...

AUNQUE LA HISTORIA SE QUEDA A MEDIO CAMINO Y SE HACE SENSIBLERA, VALE LA PENA POR DISFRUTAR DE LA VIS CÓMICA DE GIBSON Y POR VER A HUNT, COMO SIEMPRE BRILLANTE Y DIVERTIDA

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano
EXTRAS Cómo se hizo, reportaje 'A look inside', galería, trailers, filmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas





ZONA DVD

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

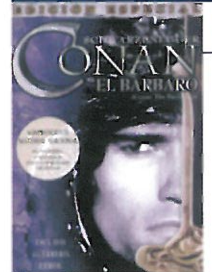
Director **Gary Trousdale, Kirk Wise** Guión **Tab Murphy**
Voces **Michael J. Fox, James Garner, Claudia Christian, Leonard Nimoy**
Disney, 24,01 euros
Milo, un joven estudioso y aventurero, descubre un antiguo diario que contiene las pistas de cómo llegar a Atlantis, cuyo descubrimiento había sido siempre el sueño de su fallecido abuelo. Dispuesto a seguir su ejemplo, Milo se embarca en un impresionante submarino llamado Ulises junto a un curioso y heterogéneo grupo de aventureros. Pero una vez descubran la mítica Atlantis se dará cuenta que ésta necesita su ayuda para salvarse.

CADA VEZ QUE DISNEY INTENTA CAMBIAR UN POCO SU HABITUAL TONO EDULCORADO Y CONSERVADURISTA FALLA EN TAQUILLA COMO CON ESTE FILME, QUE SIN EMBARGO ES UN FANTÁSTICO FILME DE AVENTURAS

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, catalán, inglés, portugués)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués
EXTRAS Escenas eliminadas, producción digital, DisneyPedia Atlantis, comienza el viaje, crear mitología, comentarios en audio, comentario visual, menús interactivos, acceso directo a escenas




CONAN EL BÁRBARO



Director **John Milius** Guión **Oliver Stone, John Milius**
Intérpretes **Arnold Schwarzenneger, James Earl Jones, Sandahl Bergman, Ben Davidson**
Fox, 24,01 euros
Después del asesinato de sus padres a manos del malvado Thulsa Doom, Conan crece como esclavo y acaba convirtiéndose en un formidable gladiador entrenado por los mejores maestros en el arte de la guerra. Gracias a sus hazañas se gana la libertad, y será entonces cuando use toda su astucia y sus habilidades en el combate para vengarse de Doom.

BRILLANTE ADAPTACIÓN DEL PERSONAJE DE ROBERT E. HOWARD CON UN AIRE ÉPICO Y LEGENDARIO INOLVIDABLE, EN QUE SCHWARZENNEGER HACE POCO MÁS QUE LUCIR PRESENCIA Y MÚSCULOS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Cómo se hizo, escenas inéditas, vídeos de efectos especiales, trailers, comentarios de Milius y Schwarzenneger, notas de producción, menús interactivos, acceso directo a escenas**

ESTA CHICA ME PONE

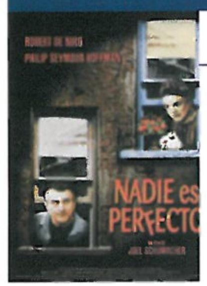


Dirección y guión **Kris Isaacson**
Intérpretes **Freddie Prinze Jr, Julia Stiles, Selma Blair, Shawn Hatosy**
Lauren, Alquiler
Al e Imogen se conocen en la Universidad de Nueva York, caen enamorados casi al instante y enseguida hacen el amor y esas cosas que hacen los enamorados. Sin embargo, ella tiene miedo de echar a perder su juventud al atarse, y él teme que su amor no sea real, sino una ilusión... todos esos temores les harán separarse.

COMO SIEMPRE, HABLAR DE UNA PELÍCULA DE PRINZE JR. ES HABLAR DE ALGO ÑOÑO, EMPALAGOSO Y PROFUNDAMENTE MEDIOCRE, ASÍ QUE SI SE LE UNE STILES LA COSA ALCANZA COTAS INSOSPECHADAS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

NADIE ES PERFECTO

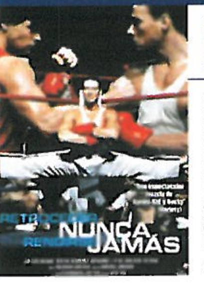


Dirección y guión **Joel Schumacher**
Intérpretes **Robert De Niro, Philip Seymour Hoffman, Barry Miller, Christopher Bauer**
Lauren, Alquiler
Un exmarine ultraconservador y arrogante que trabaja como guarda de seguridad, Walt Koontz, recibe una brutal paliza de unos ladrones cuando intenta detenerlos él solo. Para recuperarse de la apoplejía que el ataque le provoca, deberá seguir una terapia de rehabilitación a cargo de Rusty, el vecino gay de Koontz que además ejerce como drag queen.

JOEL SCHUMACHER INTENTA REDIMIRSE DE LAS HORRIBLES PELÍCULAS QUE NOS HA OFRECIDO EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, PERO LO CONSIGUE SÓLO A RATOS Y SOBRE TODO GRACIAS A LOS FENOMENALES DE NIRO Y HOFFMAN

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús animados, acceso directo a escenas**

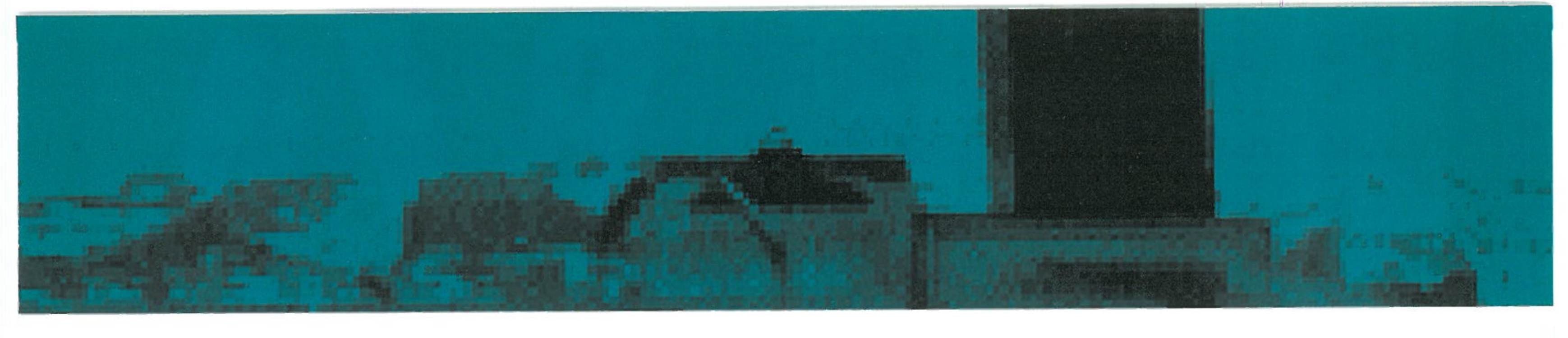
RETROCEDER NUNCA, RENDIRSE JAMÁS



Director **Corey Yuen** Guión **Keith Strandberg , Corey Yuen**
Intérpretes **Jean-Claude Van Damme, Kurt McKinney, J.W. Fails, Kathie Sileno**
Filmax, 24,01 euros
El joven Jason Stillwell y su familia llegan a Seattle e instalan un gimnasio de artes marciales. Sin embargo, la mafia rusa les extorsiona gracias al poderío del luchador Iván. Desesperado, Jason recibe una inesperada ayuda, la del fantasma de Bruce Lee, que le entrena duramente para que pueda enfrentarse al duro Iván.

PELÍCULA DE CULTO GRACIAS A LA UNIÓN DE GRANDES PELEAS, LA DIRECCIÓN DEL HONGKONÉS COREY YUEN (COREÓGRAFO HABITUAL DE JET LI) Y VAN DAMME HACIENDO DE MALO RUSO

SONIDO **Estéreo (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



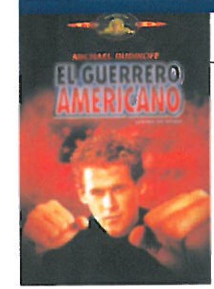


LA PAREJA DEL AÑO

Director **Joe Roth** Guión **Billy Crystal, Peter Tolan**
Intérpretes **Julia Roberts, John Cusack, Billy Crystal, Catherine Zeta-Jones**
Columbia TriStar, 24,01 euros
El excéntrico director Hal Weidmann sólo acepta hacer un pase de prensa de su película si a él acuden sus dos estrellas, Eddie Thomas y Gwen Harrison, que eran pareja y tuvieron una dura ruptura. Sólo la intervención del hábil publicista Lee Phillips conseguirá unirlos de nuevo, aunque entre ellos saltarán chispas... y no de pasión.

ESPECIE DE CRÍTICA A LA INDUSTRIA CINEMATOGRÁFICA ESTADOUNIDENSE QUE SE QUEDA A MEDIO CAMINO POR CULPA DE UNA TONTA HISTORIA ROMÁNTICA Y QUE DESAPROVECHA A SUS MAGNÍFICOS ACTORES

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, hindú**
EXTRAS **Escenas eliminadas, trailers, filmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

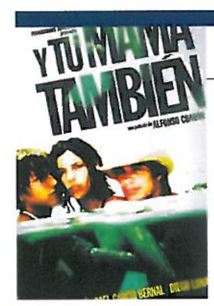


EL GUERRERO AMERICANO

Director **Sam Firstenberg** Guión **Paul De Mielche**
Intérpretes **Michael Dudikoff, Steve James, Judie Aronson, Guich Koock**
Metro Goldwyn Mayer, 18 euros
El soldado americano Joe Armstrong sufre amnesia, pero cuando es atacado por unos rebeldes se defiende gracias a sus conocimientos de ninjitsu... ya que fue entrenado como ninja, aunque no lo recuerde. Armstrong usará sus habilidades para enfrentarse a un ejército de ninjas malvados que están instalados en las Filipinas.

TÍPICA PRODUCCIÓN DE ARTES MARCIALES DE LOS 80 CON TANTA CASPA QUE HAY PELIGRO DE AHOGARSE EN ELLA, PERO DE LA QUE DISFRUTARÁN LOS QUE LA VIERON EN SU ÉPOCA CUANDO ERAN CRÍOS

SONIDO **Mono (Castellano, inglés, alemán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, sueco, noruego, danés**
EXTRAS **Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**

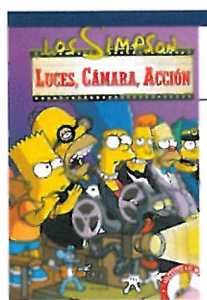


Y TÚ MAMÁ TAMBIÉN

Director **Alfonso Cuarón** Guión **Carlos Cuarón, Alfonso Cuarón**
Intérpretes **Maribel Verdú, Gael García Bernal, Diego Luna, Diana Bracho**
Sogepaq, Alquiler
Dos adolescentes mejicanos, Julio y Tenoch, invitan a la treintañera española Luisa a que les acompañe en un viaje a la imaginaria playa de Boca del Cielo. Ella al principio desecha su invitación, pero cuando recibe una terrible noticia decide unirse a ellos para iniciar un viaje donde compartirá muchas cosas con los dos chicos.

COMO TODA ROAD-MOVIE QUE SE PRECIE TAMBIÉN ES UN VIAJE DE LOS PROTAGONISTAS HACIA LA MADUREZ, SOBRE TODO POR PODER ACOSTARSE CON ESA PEDAZO DE MUJER QUE ES MARIBEL VERDÚ

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



LOS SIMPSON: LUCES CÁMARA, ACCIÓN

Creados por **Matt Groening, James L. Brooks, Sam Simon**
Voces **Dan Castallaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith**
Fox, 24,01 euros
Cuatro capítulos de Los Simpson dedicados al mundo del cine: en uno, Homer coproduce una película con Mel Gibson; en otro, Bart debe pelear para poder ver el nuevo filme de Rasca y Pica; en el siguiente, veremos unos cortometrajes sobre Springfield; y en el último, el crítico Jay Sherman es invitado al primer festival de cine de la ciudad.

¿QUÉ DECIR SOBRE LOS SIMPSON QUE NO SE HAYA DICHO HASTA AHORA? POCAS SERIES PUEDEN AGUANTAR TANTOS AÑOS Y SEGUIR TENIENDO ESE CINISMO Y ESA ACIDEZ INCONFUNDIBLES

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, francés, italiano, holandés, sueco, noruego, danés, finés**
EXTRAS **'Lo mejor de Troy McClure', menús interactivos, acceso directo a escenas**

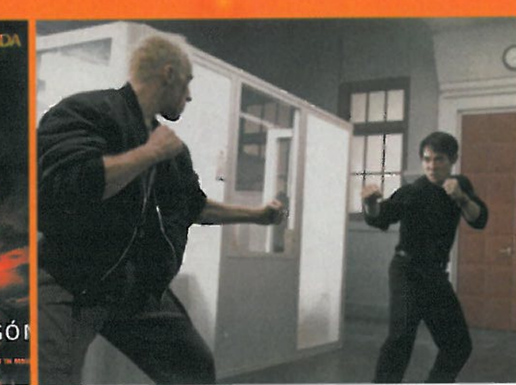
EL BESO DEL DRAGÓN

Director **Chris Nahon** Guión **Luc Besson, Robert Mark Kamen**
Intérpretes **Jet Li, Bridget Fonda, Tcheky Karyo, Ric Young**
Fox, Alquiler
Un policía chino, Liu Jiuan, viaja a París para cumplir una misión secreta que consiste en ayudar a un equipo especial de la gendarmería francesa a atrapar a un traficante de drogas chino y a su enlace francés. Pero resulta que ese enlace es Richard, el jefe del equipo, que intenta matarle. Sin embargo, Liu escapa y consigue la ayuda de una prostituta americana llamada Jessica, que en realidad es obligada a ejercer como tal por el corrupto policía francés.

ADEMÁS DE VER A JET LI PELEANDO SIN SUS QUERIDOS CABLES, ESTE FILME SIRVE PARA DEMOSTRAR LA ABSOLUTA FALTA DE CARISMA DEL ACTOR CHINO Y SU SOBERANO MAL GUSTO PARA LOS GUIONES

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Menús interactivos, acceso directo a escenas







JUEGOS DEPORTIVOS A TUTIPLÉN

JESÚS GÁLVEZ (SANTA PERPÈTUA DE MOGODA, BARCELONA)

Hola, pandilla de camuesos descerebrados. Sois una revista muy completa y la mejor (de momento).

Qué lectores tan charramangueros que tenemos... si es que hasta saben hablar en castúo (para los que no lo sepan, es un dialecto extremeño).

En *MGS*, después de matar a Sniper Wolf en la nieve, puedes entrar en todas las salas menos en una. ¿Por qué?

Porque para entrar necesitas la Tarjeta Llave de nivel 7 que conseguirás bastante más tarde, cuando te enfrentes a Vulcan Raven. Además, si quieres volver tendrás que cambiar otra vez de disco, un esfuerzo que resulta más inútil que intentar ver Televisión Española sin tragarse algo relacionado con *Operación Triunfo*.

¿Cuál es para vosotros el mejor simulador NBA para PS One?

Nosotros nos quedaríamos con la saga *NBA Live* de EA Sports, aunque la verdad es que este género se ha prodigado en la gris menos que Ana Obregón en debates de filosofía.

¿Por qué nadie se atreve a sacar uno ACB? Yo creo que vendería bastante.

Por lo mismo que no se hace un *Pro Evolution Petanca* o un *Domino Live 2002*: a las empresas desarrolladoras les interesan productos fácilmente exportables, y te darás cuenta de que para el resto del mundo es más interesante la NBA que la ACB...

En *Need for Speed 5*, ¿sólo salen Porsches?

Hombre, en un juego que se subtitula *Porsche 2000*, ¿qué quieres que salgan, Seat Ibizas? Sí, sólo salen Porsches.

Compré una memory card de Blaze-Ardistel de 60 bloques. Resulta que venía con partidas guardadas de juegos que ni tengo ni jamás he jugado como *Croc*, *Cool Boarders 2* y *Cheatmaster*.

A no ser que la tarjeta haya caído en un agujero temporal y tenga grabadas partidas que echarás en el futuro, por lo que nos dices tiene pinta de estar más usada que el peluquín de Bruce Willis. O es de segunda mano o su dueño todavía la busca debajo de la cama...

¡Ah! ¿Angelina Jolie o la del anuncio de Chanel nº 5? Esta pregunta sí que es chunga...

Si recuerdas que la señorita Angelina duerme con un cuchillo jamonero bajo la almohada y que a veces le ha dado algún lingotazo a una petaca de sangre, comprenderás que por seguridad física casi preferimos a Estella Warren (la del Chanel nº 5).

Contestadme o me veré obligado a haceros una visita con Carlos 'El Yoyas' (lo conozco).

Pues si haces eso nosotros nos veremos obligados a dejar sin comer a Holybear durante unos meses... y cuando venga a visitarnos 'El Yoyas' lo dejaremos suelto para que se lo coma con patatas (literalmente).

SIGUIÉNDOLE LA PISTA A KAIN

NACHO RUBIO (E-MAIL)

Ante todo, un cordial saludo para toda la gente que hace que esta revista pueda ver la luz.

Eso, un saludo para nuestros oculistas, que luego dicen que no nos acordamos de ellos.

¿Habrá un *Soul Reaver 3*? Me he acabado el *2* y me he quedado con ganas de más.

A la vista está que la historia de *Soul Reaver 2* tiene más agujeros que los bolsillos de los inversores de Gescartera, así que es más que posible que aparezca otra secuela, sobre todo si el juego tiene buenas ventas.

¿El *Blood Omen 2* cuándo verá la luz? Espero que sea igual de bueno que el *Soul Reaver 2*.

En principio debería aparecer el 29 de marzo, y poco podemos decirte de él, ya que la beta que tenemos en Redacción es muy primeriza... pero en cuanto tengamos una versión definitiva sabrás más de este prometedor título.

Me despido. Gracias por vuestro tiempo y trabajo.

Pues sí, nosotros también damos gracias por nuestro trabajo.

CRASH BANDICOOT VS. *JAK & DAXTER*

ANA BELÉN VILLENA (SANTA CRUZ, MURCIA)

Quisiera saber si el juego *Jak & Daxter* supera en lo divertido y entretenido al *Crash Bandicoot*.

Suponemos que te refieres a *Crash Bandicoot 4: La vengaza de Córtex*... y en ese caso te podemos asegurar que *Jak & Daxter* le supera de largo en cuanto a diversión, variedad y sobre todo a nivel gráfico (señores de Naughty Dog, después de esta publicidad gratuita esperamos donativos a la dirección arriba indicada).

¿Van a sacar más juegos sobre Lara Croft aparte del *Tomb Raider Chronicles*?

Sí, para este año los chicos de Core Design están preparando la vuelta por todo lo alto de Doña Larita (y teniendo en mente sus antecedentes, imaginamos que también por todo lo ancho), concretamente en un juego para consolas de 128 bits que de momento se conoce como *Tomb Raider Next Generation*.

¿Vais a sacar a la venta una guía oficial del juego *Soul Reaver 2*?

No está en nuestros planes, pero si quieres puedes coger un rotulador permanente y poner 'oficial' al lado del nombre de la magnífica guía de dicho juego que apareció en el número 39 de esta santa revista.

Esto es todo... que sigáis tan cachondos.

Vaya... eso es todo lo contrario a lo que nos dicen las chicas cuando salimos los fines de semana...



ESTELA GONZÁLEZ

¡GANADOR!
TARJETA MEMORIA 2MB

MIENTRAS CADA VEZ ESTÁN MÁS CERCA COMPETIDORAS TAN DIRECTAS DE NUESTRA QUERIDA PS2 COMO LA X-BOX O LA GAMECUBE, LA BESTIA NEGRA DE SONY SE AFIANZA CON MÁS Y MÁS FUERZA EN EL MERCADO CONSOLERO, SOBRE TODO GRACIAS A UN CATÁLOGO CADA DÍA MÁS BRILLANTE. AUNQUE LAS OJERAS DE JUGAR A *MGS2* NOS LLEGAN HASTA LAS RODILLAS, AÚN SEGUIMOS DISPUESTOS A RESPONDER A TODAS VUESTRAS CUESTIONES SOBRE CUALQUIER PLAYSTATION, SEA DE 32 O DE 128 BITS.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38
08010 BARCELONA
planet@intercom.es

HAYATO STRIKES BACK

HAYATO (E-MAIL)

Bueno, os empiezo a contar mis penas, que no me dejan dormir y en consecuencia no dejo dormir a nadie, porque me lío a darle de hos... ejem... 'caricias' a mi gato.
Sí, tú ve haciendo esas bromitas que luego las Asociaciones de Padres se nos echarán encima por crear criminales en serie...
¿Por qué no habéis analizado el *Ephemeral Phantasia*? ¿Acaso os habéis asustado al verlo?
No, pero es que nuestra maquetadora Tronji consideró que era el mejor sustituto de un cuchillo para pelar las manzanas de su almuerzo, y claro...
Por cierto, ¿sabéis si se vende la BSO de este 'juego'? La verdad es que su música es muy buena, pero no quiero tenerlo sólo por eso.
Teniendo en cuenta que la gente de Konami se llevó con este juego un batacazo que ni los conductores de los anuncios de las campañas de Tráfico contra los accidentes, la verdad es que dudamos mucho que exista.
¿Hay noticias de un nuevo *Castlevania* para PS2? ¿Habrá más remakes como el maravilloso *Castlevania Chronicles* para PS One?
Pues parece ser que en las listas de lanzamientos de Konami para este año figura algo así como un *Castlevania* para la bestia negra de Sony, pero después de ver que la compañía ha hablado menos del tema que Chiquito de la Calzada de productos capilares, la cosa no parece cercana. Lo más próximo será *Castlevania: White Night Concerto*, otro título para GBA.
Una cosa de mi amada Capcom... el hecho de haber firmado un acuerdo de exclusividad con Nintendo ¿quiere decir que posiblemente juegos como *Devil May Cry* o los futuros *Street Fighter* se pasen también a GameCube? ¿O sólo afecta a la saga *Bio Hazard*?
Tranquilo Hayato, que el acuerdo de Capcom y Nintendo se limita a la saga de los Redfield... y si te fijas en que tanto *Resident Evil Survivor: Code Veronica* como el futuro título *on-line* de la saga saldrán para PS2, ni siquiera esa exclusividad es muy exclusiva (valga la redundancia).
Me gustaría que me aclaraseis eso de que la PS2 tiene una memoria RAM muy limitada. ¿La Dreamcast tiene más memoria RAM que PS2 o qué? No lo entiendo...
Veamos: aunque la PS2 tenga más memoria RAM global que la Dreamcast (32 Mb frente a 26), la consola de Sega usa más parte de esa memoria para los gráficos (8 Mb) que la plataforma de Sony (sólo 4 Mb... la mitad). Aun así, como ya explicamos en otro correo anterior, hay técnicas de programación que permiten compensar esa baja capacidad de la PS2, como la compresión de texturas o aumentar las actualizaciones por segundo de su memoria caché.
¿Hay muchas diferencias entre el *Capcom vs. SNK 2* de PS2 y Dreamcast?
Los chicos de Capcom no le echaron demasiada imaginación al asunto, y la verdad es que se diferencian tanto como un perro y un chucho... aunque claro, la versión para Dreamcast es ligeramente superior gráficamente, ya que su arquitectura funciona mejor con los juegos en 2D que la PS2.
Ya sé que es pronto pero ¿creéis que llegará el *Wild Arms 3* aquí?
Qué más quisiéramos nosotros... pero si nos atenemos a las cifras de ventas no demasiado halagüeñas de su primera parte en nuestro país, la

EL GALLINERO

LOS ADULTOS TAMBIÉN JUGAMOS A LA CONSOLA

MR. HYDE (E-MAIL)

Echo en falta más comentarios adultos sobre el mundo del videojuego, puesto que las revistas del sector parecen destinadas únicamente a los más jóvenes, con multitud de comentarios jocosos de cuestionable gracia. Debemos luchar contra el prejuicio generalizado que considera al videojuego como una 'cosa de niños': vean si no los violentos y no aptos para menores *Devil May Cry* o, en mayor medida, el polémico *Grand Theft Auto III*.

QUÉ MARAVILLOSA POLÍTICA DE DOBLAJES

VERÓNICA GONZÁLEZ (TORRELAVEGA, CANTABRIA)

En las últimas entregas de todas las revistas se afirma que el *MGS2* no será doblado al castellano, y nos gustaría saber por qué. Y todo porque a Konami Japón no le sale de los coj***s. Dicen que el idioma japonés y el *yankee* son los más apropiados. ¡JA! ¿Qué sabrán ellos si no tienen ni pu** idea de hablar castellano? ¡Hay que ser RATA! (...) Hemos visto juegos peores que tenían un doblaje fantástico, y no le llegan ni a la suela de los zapatos a *Metal*.

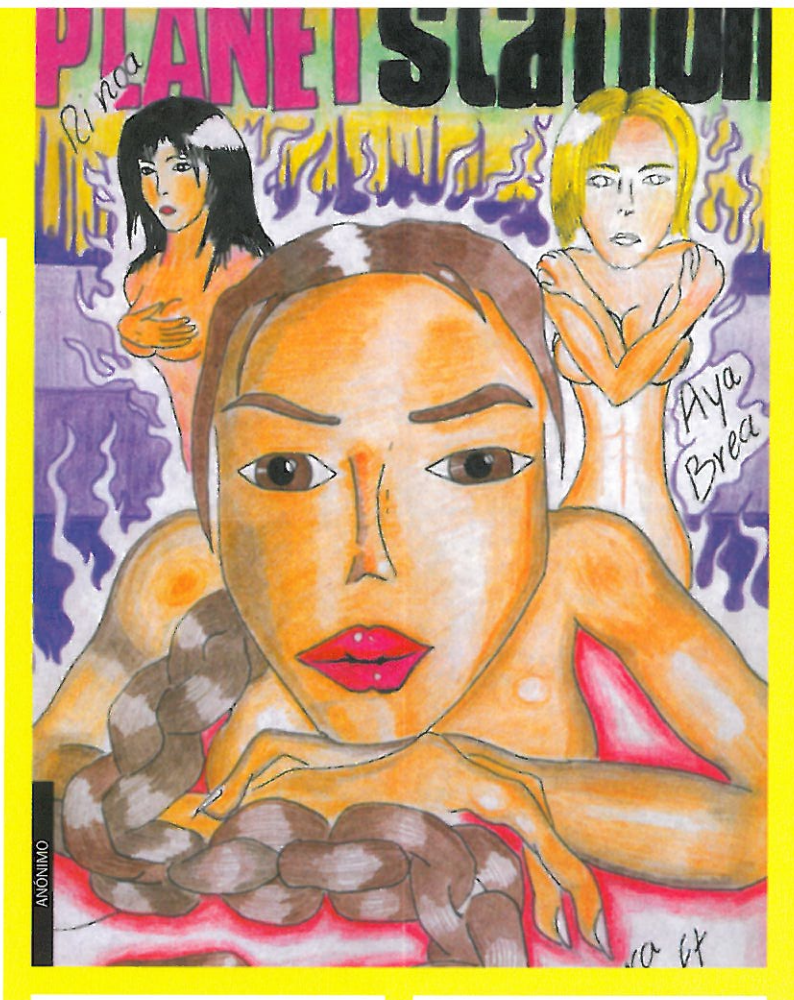
SALVA GARCÍA (VALENCIA)

He leído por ahí que el grandísimo *FFX* no va a venir doblado. ¿Qué co** pasa? Primero fue el *SH2*, luego *MGS2* y ahora *FFX*. Siempre ponen excusas de que es muy caro, ¿y qué? ¿Es que no lo van a recuperar, o qué? A nosotros el *FFX* nos va a llegar once meses después de a los japos ¿y todo este tiempo para qué?



ALVARO BARRIONUEVO

AL HABLA



ANÓNIMO

verdad es que sería más probable que veamos el labio superior de José María Aznar que *Wild Arms Advanced 3rd*.

Hay un rumor que me inquieta, ¿es verdad que va a salir el *FFVI* de PS One aquí en España?

Imaginamos que a estas alturas ya se te habrá pasado la inquietud, porque esa pedazo de obra maestra de Square ya está en las tiendas de videojuegos de todo el país.

Ahora que hay Xplorers y Action Replays por ahí para PS2, ¿publicaréis códigos para los mejores juegos (si, por favor, decid que síiiiiiiii)?

Síiiiiiiiii. Ya lo hemos dicho, ¿contento? Pásate por la sección de Trucos para llevarte una sorpresita...

Bueno, no os empreño más. Que sepáis que ha sido todo un honor verme en la sección de los Lectores Mutantes del número 37.

Pues nada, tú sigue enviándonos cartas como ésta y ya verás como apareces cada año.

UNAS DUDILLAS SOBRE *DEVIL MAY CRY*

AMADEO PASTOR (MADRID)

¡¡Hola gente!! ¿Qué tal? Aunque supongo que estaréis haciendo vuestro 'duríiiiiiiisimo' trabajo, me gustaría que me respondierais a algunas preguntillas sobre mi PS2 (y sus juegos).

Pues no te creas, que subir y bajar las escaleras del nuevo edificio para ir al Bar Budo también requiere un esfuerzo queeeeeeee...

He oído que existe un aparato que se conecta a la PS2 y que es capaz de almacenar muchas partidas, porque tiene mucha memoria (vamos, como una memory card con muchos Mb). Aparte de eso también podría almacenar cosas que te bajes de Internet. ¿Es cierto que existe un aparato así? Si es así, ¿cuánto cuesta? y ¿dónde puedo encontrarlo?

Hombre Amadeo, por lo que nos dices te refieres al disco duro de la PS2...y compararlo con una memory card nos parece un poco bestia, teniendo en cuenta que tiene 5.000 veces más memoria. De momento sólo puedes encontrarlo en Japón, y el modelo interno viene a costar al cambio unos 165 euros.

Me encantan los juegos del estilo de la saga *Final Fantasy*. ¿Podéis aconsejarme algún juego de este estilo que salga dentro de poco (que no sea *FFX*)?

Lo cierto es que el género rolero tiene en PS2 unos representantes un tanto mier... estoooo... *mierecedores* de poca atención por nuestra parte. Lo mejor que vas a encontrar, *FFX* aparte, es *Grandia 2*, que además (a no ser que pase algo raro) debería salir este mismo mes.


VICTOR GOMEZ

En *MGS2*, ¿habrá más variedad de armas y objetos? Porque en *MGS* era un poco cozo tener que ir (casi) siempre con la misma arma. ¿También habrán bonificaciones especiales si te pasas el juego?**

Es verdad que Snake no variaba mucho de arma, pero... es que en un juego de sigilo ¿qué arma va a llevar el protagonista? ¿Un matasuegras lanzador de dardos? ¿Unas maracas con gas lacrimógeno? Así que sentimos decirte que no, el arsenal de Raiden no variará mucho... aunque en cambio, sí hay una gran variedad de bonificaciones especiales, como puedes ver en la segunda parte de la guía de *MGS2* que os ofrecemos en este mismo número.

¿Existe alguna forma más o menos fácil para cargarse a Nightmare en el nivel de dificultad Dante Debe Morir en *Devil May Cry*? ¡Es totalmente imposible!

Lo más fácil sería ponerle algunas canciones de Pedro Ruiz, pero como los desarrolladores de Capcom no tuvieron en cuenta esa posibilidad, mucho nos tememos que tendrás que armarte de muchísima paciencia.

También en *Devil May Cry*: me falta una misión secreta (la primera), pero también me faltan dos fragmentos de piedra azul, y según vuestra guía he cogido todos los fragmentos. Si consiguiese la misión secreta me darían uno pero ¿dónde coj*es está el otro?**

No pierdas el tiempo buscando, porque será más inútil que intentar que nuestro director Snatcher deje el tabaquismo: no puedes encontrar una piedra azul completa en todas las fases, así que lo más probable es que tengas que esperar un poco para rellenar de nuevo la barra de energía de Dante.

Me despido. Espero que sigáis siempre así. No cambiéis nada, ni siquiera el precio, que con el euro...

Pues vale, si tú nos lo pides lo dejaremos en unos baratitos 495 euros (ejem ejem).

LA MEJOR DE LAS CONSOLAS

BORJA TORNOS (E-MAIL)

Sigo vuestra revista desde muchos números *ago* y me parece que sois la mejor de todas.

Thanks, cuando quieras te pasas por la *Redaction* y te invitamos a *one cubatha* en el Bar Budo.

¿Saldrá algún nuevo *MGS* para alguna consola de nueva generación?

Pues aparte de *Metal Gear Solid 2* para nuestra PS2 y *Metal Gear Solid X* para X-Box, de momento parece que la gente de Konami le ha dado a


VERÓNICA GALLO

Solid Snake unas vacacioncitas... y esperemos que, ya puestos, aproveche su tiempo libre para aprender un poquitín de castellano.

Soy un gran fan del juego *Metal Slug* y me apasiona. ¿Sabéis si saldrá alguna edición para alguna consola?

Ya puedes ir frotándote las manos, amigo Borja, porque el próximo mes de abril está previsto que *Metal Slug X* aterrice en nuestro país en su versión para PS One de este pequeño clásico de la tristemente desaparecida SNK.

Sé que ésta es una pregunta algo difícil, pero... ¿cuál es la mejor, Playstation 2, GameCube o X-Box?

Ejem ejem... ¿tú has mirado la portada de la revista? ¿Has visto el título? Pues eso. Nosotros llevamos la bestia negra de Sony bien dentro de nuestro corazón (no literalmente, que si no que incomodidad).

¿Qué juegos me recomendaríais para cada una?

Como te hemos dicho antes, sólo podemos recomendarte juegos para PS2, y creemos que las mejores opciones son *MGS2*, *Jak & Daxter*, *Devil May Cry*, *Pro Evolution Soccer* y los futuribles *VF4* y *FFX*.

Espero que me publiquéis la carta, ya que os he escrito ¡¡¡MILES de veces!!!

Pues mira, nosotros ya te hemos respondido ¡¡¡UNA vez!!!

UN SEGUIDOR DE *BETTY LA FEA*

ANÓNIMO (QUIÉN SABE)

Después de pasarme una semana entera viendo *Betty la fea* (jod, qué fea) y siguiendo un estricto y ajustado control diario capaz de acabar con cualquiera (dormir-comer-tele-Play), he conseguido reunir lo suficiente para escribiros: un trozo de papel y un bolígrafo.**

Vaya, tu régimen se parece mucho al de Holybear, sólo que el suyo es 'comer-comer-dormir-comer-comer-tele-comer-comer-Play-comer-comer'.

He jugado (y acabado) el *Vagrant Story*. ¿Podrá salir alguna secuela y además traducida al idioma de Cervantes o es más posible que contratéis a alguien para limpiar la Redacción?

¿Estás insinuando que nuestra Redacción no está limpia e impol... estooooo... podría alguien quitar esa cucaracha gigante de la pantalla, por favor, que no se está viendo lo que escribimos? Bueno, a lo que íbamos... no, no hay secuela prevista de *Vagrant Story*, ni traducido al japonés ni al chiquistaní.

¿Qué ha sido de Drako y su carro?

Pues se rumorea que se le ha visto por Benidorm, vestido con harapos y con una pelota bajo el brazo a la que llamaba Señor Wilson...

¿Hay algún *Commandos 2* para PS One o sólo está su secuela para PS2?

Teniendo en cuenta que es un juego concebido para 128 bits, es más difícil que veas una versión de este juego de Pyro Studios para PS One que al dúo formado por Jesús Mariñas y Karmele Marchante en el debate de *Qué grande es el cine*.

Soy un viciao de *FF* y creo que *FFVII* es el más largo y completo (arma rubí, arma diamante, chocobos, arma esmeralda...).

Nosotros nos quedamos con *FF Ethilic*, sobre un valeroso grupo de redactores de videojuegos que luchan por llevar adelante una revista sin que sus reincidentes borracheras les hagan confundir el donut de chocolate del desayuno con una copia de *Maximo*...

Gracias por publicar mi carta (si no os gusta el Dodge Viper GTS-A con rayas centradas azules, os lo puedo cambiar).

Si quieres te lo cambiamos por nuestra tarjeta de metro blanca con franjas verdes.

JUEGOS ESPERADOS Y DESAPARECIDOS

ZIDANE SOLID (E-MAIL)

Desearía que la revista más buena (cuyo humor sólo lo supera la sección 'política' del periódico) me contestara unas preguntas.

Es que nosotros somos unos pardillos al lado de esos profesionales del humor que son los políticos de nuestro país...

Había un par de juegos que iban a salir para PS2 y que prometían ser lo mejor de lo mejor. Ahora no oigo de ellos por ningún lado: me refiero a *The Getaway* y *Driver 3*. ¿Es que no van a salir para PS2? Si salen, ¿cuánto será su lanzamiento?

Vamos por partes. *The Getaway* estaba anunciado para principios de este año, pero teniendo en cuenta que en el pasado E3 sólo se presentó un mísero vídeo, mucho nos tememos que está más verde que El Increíble Hulk con una mascarilla de guisantes. En cuanto a *Driver 3*, lo único que hay son especulaciones y rumores (la verdad, menos fiables que una bicicleta sin manillar), ya que sus creadores todavía están ultimando los últimos detalles de su próximo bombazo, el muy prometedor *Stuntman*.

Estoy deseando gastarme 66 euros en un juego, que no sé si será *MGS2* o *FFX*. Como no quiero hacer que desparraméis vuestros sesos intentando clasificar dos juegos que son las obras maestras de la PS2 decidme, por favor, las características especiales de cada uno.

¿Características especiales? Pueeeeees... *MGS2* tiene un dibujito de Snake en la portada y *FFX* tiene otro de Tidus... ¿te vale eso? Si no, pues te podemos mencionar que el juego de Konami apenas tiene unas 12 horas de juego mientras el RPG de Square unas 50, lo que quizá haga de este último una mejor inversión (aunque tener la PS2 y pasar del juego de Kojima es un auténtico crimen).

Por cierto, soy un nuevo usuario de la PS2 y por tanto os leo desde hace poco, y me gustaría saber qué significa todo eso de clipping, popping, etc.

Son defectos gráficos que se producen en juegos con gráficos poligonales. En concreto, el clipping ocurre cuando dos formas poligonales se superponen pese a estar calculadas para existir en un mismo espacio en el mismo tiempo, lo que provoca efectos como que un elemento atraviese a otro o que éste se vuelva transparente y deje ver qué tiene detrás. En cuando al pop-up o popping, se genera sobre todo en los fondos, cuando masas poligonales que deberían aparecer progresivamente en pantalla salen en ella súbitamente cual inesperado fantasma... o dicho de otra forma, cuando los paisajes aparecen de golpe en pantalla sin haberlos visto acercarse en ningún momento.

Me contaron que el Yabasic servía para programar juegos, pero no sé

AL HABLA

cómo. Por favor, ayudadme.
Pues si tú no sabes cómo imagínate nosotros, que cada vez que programamos el vídeo de casa tenemos que repasarnos el manual de instrucciones.
Bueno, os dejo jugando al *Devil May Cry*, al *Jak & Daxter* y también al *Hugo* y al *Barbie Cabalga y Juega*.
Si no te importa jugaremos a *Virtua Fighter 4* y a *Grandia 2*, que nos apetecen más (por si no te has dado cuenta, te estamos chuleando de la forma más vil).

LO QUE LE QUEDA DE VIDA A LA PS ONE

FRANCISCO JAVIER SOLANA (ATARFE, GRANADA)

¡¡Hola *Planet*!! Tengo un montón de preguntas que haceros y espero que tengáis pesadillas con ellas ¡ja ja ja ja! ¡Tjo tjo tjo tjo que me ahogo!
Mira que le dijimos a Snatcher que no se fumara sus tres cigarrillos habituales mientras hacemos el correo, pero como no nos quiere hacer caso... luego pasa lo que pasa, que os ahogáis con el humo.
¿Cuántos juegos de PS One de horror y de rol quedan? Es que son los que más me gustan...
Pues lamentamos decirte que, a no ser que alguna distribuidora nos sorprenda y traiga algún título no estrenado en este país, estos géneros para la gris de Sony van a tener menos lanzamientos que El Fary en un partido de la NBA.
¿Van a sacar en España *Wild Arms 2*, *Chrono Cross* y *Legend of Mana*? Ya sé que los lectores nos repetimos más que un anuncio de compresas, pero qué le vamos a hacer...
Ojalá, ojalá, ojalá. Le pondremos una vela a San Antonio para ver si ocurre el milagro, pero lo vemos más difícil que escuchar una canción de Melody sin que revienten todos los objetos de cristal de la habitación.
Me voy a comprar una PS2 en verano... ¿van a sacar estos juegos: *Soldier of Fortune*, *Half Life*, *Blade* o algún otro *RE* o *FF*? Es que soy un fan de estas sagas...
En cualquier tienda ya tienes *Half Life*, *RE Code: Veronica X* y *RE Survivor Code: Veronica*, mientras que para *Soldier of Fortune* y *FFX* tendrás que echarle paciencia y esperar hasta el próximo mayo. En cuanto a *Blade*, si te refieres a la adaptación del personaje de Marvel debe aparecer un nuevo juego coincidiendo con el estreno de *Blade 2*, pero todavía no se sabe gran cosa del mismo.
¿Cuánta vida le queda a la PS One?
Pues menos que a un paquete de galletas de chocolate en manos de Holybear: cada vez hay menos lanzamientos (y peores) para la entrañable gris de Sony.
Tengo ya casi todos los juegos de horror y de rol que hay para PS One pero me falta el *Hugo*... es que lo que pasa es que no soy un sadomasoquista como vosotros.
Es que, amigo Francisco Javier, una vez superado el trauma de echar una partida a *Hugo* uno puede enfrentarse a cualquier juego, por malo que sea, sin despeinarse...

ESTA CHICA ES DIRECTA DE VERDAD

VERÓNICA GALLO (BARCELONA)

Tengo la PSX, soy muy fan de *FF* y estoy pensando en comprarme la PS2... ¿vosotros que haríais? ¿Os quedaríais con la PSX o compraríais la PS2 (el dinero no es problema)?
Así nos gustan las mujeres, amiga Verónica, directas y claras... y respondiendo a tu pregunta, si el dinero no supone ningún problema, no lo dudes: cómprate la PS2. Con la bestia negra de Sony podrás jugar a las novedades más jugosas y también a tus títulos preferidos para PS One. De nada.

NI QUE FUÉRAMOS UNOS ALCOHÓLICOS

JONATHAN MONREAL (E-MAIL)

Espero que os vaya bien por allí... supongo que el 99,9% de las cartas no las respondéis porque seguramente las mancháis de whisky.
Pues no, te equivocas, el 99,9% de las cartas no las respondemos porque estamos demasiado empapados de whisky como para distinguir las letras.
¿Qué juego creéis que tendría que comprar para la PS2 entre *GTA III*, *NBA Street* y *State of Emergency*?
Sin lugar a dudas *GTA III*, por diversión, por innovación, por libertad de acción y porque está muy alto en nuestro ranking de los mejores juegos de PS2 y no nos vamos a contradecir a nosotros mismos.
En *GTA III*, ¿se puede coger algún vehículo como un barco o otra cosa de ésas? El avión y el tanque ya los tengo vistos por jugar en casa de un amigo...
Pues sí, hay partes del juego de DMA Design en que puede emular a Don Johnson en *Corrupción en Miami* y surcar las aguas de la ciudad en un barquito muy mono para, por ejemplo, eliminar *paparazzis* pesados antes de que te hagan fotos con Ana Obregón dentro de un coche haciendo *guarreridas españolas*.
Me han contado que *The Simpsons Road Rage* tiene menos contenido que vuestra petaca después de una tarde en la Redacción...
Nosotros no usamos petaca, Jonathan, llevamos directamente la botellita de Chivas en el bolsillo de la chaqueta... pero sí, tienes razón, *The Simpson Road Rage* es una copia bastante desangelada de *Crazy Taxi*.
¿Cómo es que Parappa sigue siendo un papel en *PaRappa the Rapper 2*?
Porque así no tiene que gastarse ni un duro en copias de la llave de su casa: directamente pasa por debajo de la puerta. Hablando en serio, es que el personaje está diseñado de esa manera tan surrealista, no tiene más historia.
¿Me recomendáis *Soul Reaver 2* para la PS2?
Depende. Desde luego, hay juegos mucho mejores para la bestia negra de Sony, pero si te gustó la primera aventura de Raziel disfrutarás con este título más que Yola Berrocal en una fábrica de silicona.
¿Saldrá el *Tony Hawk's Pro Skater 4*?
Sí, todavía no se sabe ni fecha de lanzamiento ni las plataformas en las que aparecerá, pero Activision ha anunciado que Neversoft ya está preparando las transfusiones de sangre para los *skaters* protagonistas del nuevo título de la saga *monopatinil*.
Bueno, me despido que tengo cosas que hacer como... eeehm.... bueno, dejémoslo.
Eso, que nosotros también estamos muy ocupados con... eeehm... eso, con lo que estamos muy ocupados.


VÍCTOR PINTADO

UN JUEGO 'SOBRE LO DE NUEVA YORK'

KAMIKAZE (ELCHE, ALICANTE)

Bueno, vayamos por partes. Lo primero es el "sois superhipermegacósmicamente totales" (¿yo he dicho eso? ¡¡¡NOOOOOOOO!!!!) y felicitaros el Año Nuevo, las Navidades, los Reyes y vuestros tres añitos (de la revista, no vuestros, que antes de que hagáis un chiste malo lo hago yo).
Te ha faltado decir lo guapos que somos, el atractivo animal que desprendemos y lo arrebatadoramente encantadores que somos, pero no ha estado mal.
Me han dicho que saldrá un juego sobre lo de Nueva York, ¿es cierto?

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

Hola planetarios, soy Salva, tengo 16 años y me encantaría conocer gente de todas las edades para hablar de la gris. Me van los survival horror, los RPGs y todo en general.

Salvador Cañamás Alcalá
c/Dolores Marques, 9-10
46020 Valencia
Y mi e-mail es
salvatore_ca@hotmail.com

Qué tal, soy Mé$iaH. Si alguien entre 13 y 15 años (tengo 14) quiere agregarme al Messenger para hablar de *Final Fantasy*...
davidgarcia18@hotmail.com



NATALIA RODRIGUEZ

¿Sobre qué de Nueva York? ¿Sobre la polución? ¿Sobre los taxistas indios? ¿Sobre Spiderman? Como no te expliques mejor...

Estoy desesperado... ¿va a salir el *Breath of fire V*? ¿Consola? ¿Fecha? ¿2D o 3D?

Ni idea. Aún menos. Aún peor. Quién sabe. Dios dirá.

Sé qué es más posible que Holybear pierda 100 kilos pero ¿saldrá una secuela de *Vagrant Story*?

Teniendo en cuenta que Holybear sigue zampándose sus veinte kilos diarios de caracoles bañados en miel, puedes esperar muuuuuuucho tiempo esa secuela.

La verdad es que me compadezco (ja) del pobrecillo T-Virus, tan joven (juaaa juaaaaa juaaaaaaaaa). ¿De verdad tiene esa cara? ¿No le habéis puesto una careta de Depredador?

Nada majete, la próxima vez que tú te presentes al concurso de Mister Universo nos llamas que iremos a tirarte unos tomatitos de buen rollo (T-Virus insiste en lanzarte bolas de petanca, pero intentaremos que desista de ello).

No sé si agradeceros que publicárais una carta mía en el Cartageddon III ¿nos llamáis tontos? Porque mamá dice que la vida es como una caja de bombones y...

Eeeeem... te aconsejamos que después de tu comentario anterior no se lo pusieras tan absolutamente fácil a T-Virus, por favor...

En fin, yo creo que ya está... uuuups, la despedida. Bueno, hasta que yo vuelva a escribir y vosotros a contestarme.

Eso será si cierto redactor muuuuuy cabreado no intercepta tu carta antes.

CUESTIONES SOBRE JUEGO EN RED

QUIQUE GUTIÉRREZ (E-MAIL)

Mi sueño es trabajar en un curro como el vuestro (si queréis explotar a un tío de 14 años por mí encantao)....

Si quieres te explotamos, pero a ver quién quita después las manchas de sangre de las paredes.

Bueno, a lo que voy, me he comprado la PS2 y todavía vivo a base de alquilarme juegos, así que ya estáis recomendándome algunos.

Vaya... y si no alquilas juegos, ¿qué te pasa? ¿Te da un cólico nefrítico? ¿Sufres un ataque al corazón? Bueno, para que vivas muchos años más, te decimos que no debes perderte ni *MGS2*, ni *Jak & Daxter*, ni *Devil May Cry*, ni *Pro Evolution Soccer*, ni *GT3 A-Spec*, ni *GTA III*, ni *Silent Hill 2*, ni *Time Crisis 2*.

Me he enterado de que venderán el disco duro de la PS2 con el módem y todo eso con el *FFX*, ¿es cierto? ¿Qué costará?

Mucho nos tememos que te has liado más que el Risitas recitando una obra de Shakespeare en inglés. El *FF* que tendrá funciones *on-line* será el *XI*, y además no se va a sacar junto al disco duro y el módem, sino que los chicos de Sony aprovecharán su salida para poner en marcha sus servidores internáuticos. Por cierto, el disco duro con adaptador de red para banda ancha viene a costar unos 165 euros al cambio.

¿Se sabe la fecha en que me podré comprar todo lo que haga falta para jugar en red?

En Japón ya está a la venta todo lo necesario, pero sobre la fecha en que llegará a tierras hispánicas sabemos menos que sobre la estructura genética a nivel intracelular del berberecho salvaje del Caribe.

¿Se podrá navegar con la PS2? ¿Me cobrarán por jugar en red con algún juego?

Sí, por supuesto, podrás navegar e incluso bajarte juegos de PS One y PS2 al disco duro de tu consola (cuidado, que nos estás manchando la revista con tu saliveo). En cuanto a si te cobrarás por jugar *on-line*, hay ejemplos de servidores gratuitos como el de *Tony Hawk's 3* y otros que cobran sus servicios como *FFXI*, así que dependerá de la empresa.

¿Podré añadir a mi Play los periféricos de juego en red o sacarán una PS2 más moderna para sacarse más pasta?

Si le das la vuelta a tu PS2, verás que detrás tiene una tapa extraíble con un enorme hueco. Pues no está ahí para guardar las bolsas de palomitas de microondas, sino para añadirle lo que necesitas para jugar en red.

¿PS2, GameCube o X-Box?

Si esta revista se llamara *PlanetCube* o *Planet-Box* quizá dudaríamos, pero nosotros apostamos sin dudarlo por la bestia negra de Sony.

***¿Tony Hawk's 3*, *FFX* o *MGS2*?**

¿Qué tal los tres?

Felicidades por la revista, sois los mejores y más guapos y seguid así, que duraréis mucho.

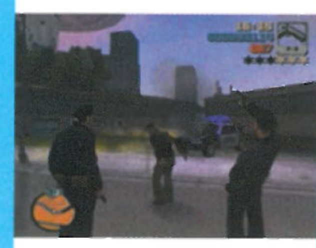
Nos hubiera hecho más ilusión que nos lo hubiera dicho una mujer (a ser posible parecida a Valeria Mazza), pero gracias igualmente.



ICO (PS2)

Destruir a las sombras sin luchar
Cuando entres en una habitación con un portal cerrado, coge a Yorda de la mano y llévala rápidamente hasta él antes de que los demonios os cacen. Al acercarse, la chica activará el portal, y el rayo que se genera destruye a todas las sombras de la sala.
Para no perder a Yorda
La manera de no perder a Yorda al principio del juego está muy relacionada con la anterior. Cógela de la mano justo después de liberarla, espera a que se acerque la sombra y lleva a Yorda al portal. El demonio pasará a mejor vida.
Encontrar a Yorda en el último nivel
En el nivel de la playa, al final del juego, avanza hacia la izquierda siguiendo la línea de la costa. Un poco más lejos encontrarás a Yorda tirada en el suelo.
Arma oculta
Después de llegar a la cima en el área de la catarata, a la izquierda del interruptor que has activado encontrarás un árbol. Acércate y golpéalo con la espada para que caiga una pelota. Cógela en lo alto de las escaleras, abre la nueva habitación y entra. Verás tres arcos entre las dos escaleras que suben al nivel superior de la estancia. Acércate al del centro y empújalo en un lado para que se gire y descubra una habitación secreta. Vuelve sobre tus pasos y recoge la pelota (y a Yorda) y entra en la habitación recién descubierta. Subid los dos al pedestal del ídolo y aparecerá una canasta. Lanza la pelota a la cesta, y al hacerlo una maza aparecerá flotando por la ventana. Esta nueva arma es dos veces más poderosa que la espada.
Modo dos jugadores (con Yorda)
Acaba el juego, guarda la partida. A partir de ahora dispondrás de nuevas opciones de menú. Uno de ellos es un filtro gráfico, pero sin duda el más interesante es una opción para dos jugadores. Éste permite que un segundo jugador, con otro mando, controle a Yorda. Además, el truco de la pelota y la canasta te reportará un sable láser en lugar de la maza.



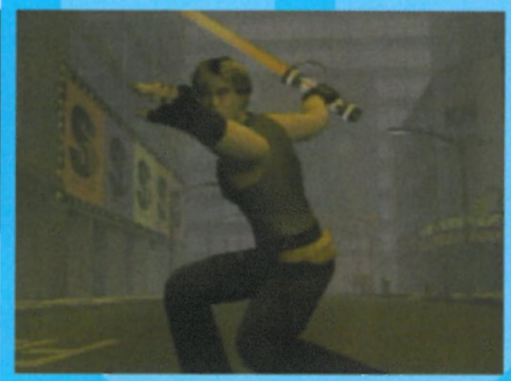




GRAND THEFT AUTO 3 (PS2)

Bonus de la ambulancia
Cuando no estés en medio de una misión, consigue una ambulancia y pulsa R3.
- Salva 35 peatones (no hace falta que sea de forma consecutiva) y aparecerá una recarga de energía cerca de tu guarida
- Salva 75 peatones y será una píldora de adrenalina la que te estará esperando fuera del escondrijo.
- Completa el nivel 12 de la ambulancia y recibirás el *Infinite Run*, que te permite apretar el acelerador continuamente sin quemar el vehículo.

Bonus del coche de bomberos
Cuando no estés enmedio de una misión, consigue un coche de bomberos (hay un parque de bomberos en cada área) y pulsa R3. Apaga veinte fuegos en cada una de las tres áreas (no es preciso que lo hagas de forma consecutiva) y tendrás siempre disponible un lanzallamas en tu escondrijo.
Códigos de botones
Para volver los coches invisibles marca L1, L1, ■, R2 ▲, L1, ▲
Para bajar la velocidad de juego marca ▲, ↑, →, ↓, ■, R1, R2
Para aumentar la velocidad de juego marca ▲, ↑, →, ↓, ■, L1, L2 (Los dos últimos pueden utilizarse más de una vez para bajar o subir más la velocidad del juego).





EVE OF EXTINCTION

¿Cansado de repartir estopa con las armas normales del juego?, pues con este truco conseguirás la *twin dagger*, el arma más mortífera y esquiva de este beat'em-up cuyo análisis encontrarás en este mismo número. Basta con acabarse el juego una vez en cualquier nivel de dificultad y grabar la partida después de los créditos. Empieza de nuevo desde este nuevo archivo y dispondrás de esta herramienta de destrucción desde el principio.





DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES (PS2)

Marca los siguientes códigos durante la partida, y un mensaje te indicará que has realizado la secuencia con éxito.

Invulnerable
Mantén apretados L1+R2+L2+R1 y pulsa ✕, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←

Aumentar el nivel de experiencia
Mantén apretados L1+R2+L2+R1 y pulsa ■,▲,●,✕,→,↓,←,↑

Aumentar el nivel de magia
Mantén apretados L1+R2+L2+R1 y pulsa ↑,↓,←,→,→,←,↓,↑

Energía al máximo
Mantén apretados L1+R2+L2+R1 y pulsa ▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✕, ↑

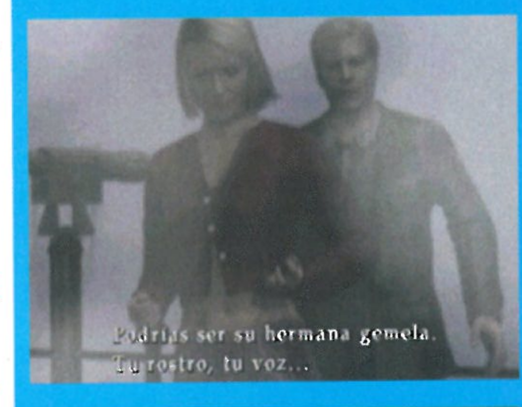
Ganar 10000 monedas de oro
Mantén apretados L1+R2+L2+R1 y pulsa ●,■, →, ←, ✕, ▲, ↓, ↑. Cada vez que repitas el código volverás a ingresar la misma suma.





SILENT HILL 2 (PS2)

Nuestro lector **Juan García** nos plantea una duda sobre el juego más terrorífico programado para la bestia negra de Sony. En concreto, pregunta por la ubicación de la caseta de perro cercana al Rosewater Park. Pues bien, la famosa caseta se encuentra justo enfrente de la salida oeste del parque, y para encontrarla sólo tienes que cruzar la calle. Dicha caseta unicamente tiene importancia si se ha obtenido el final "Renacimiento" o los finales "Dejar" "Maria" y "En agua"; en cuyo caso contendrá una llave que permite obtener el final "Perro".





007 AGENT UNDER FIRE

Para conseguir invulnerabilidad en este explosivo juego sólo tienes que seguir estas sencillas instrucciones. En la pantalla de títulos, mantén apretadas las teclas L1+R2, y mientras tanto marca ↑, ↓, ●, ●, ↓, ↓, ↓, ←, ●. Ahora empieza una misión y pulsa Start.
Entonces mantén apretado ↓+L2+R1 y marca ●, ●, R2, ●, R2, ●, L1, ■, ■, ●.



STATE OF EMERGENCY (PS2)

Marca los siguientes códigos durante la partida y un mensaje te indicará que has introducido la secuencia correcta.

Inmunidad
Pulsar L1,L2,R1,R2, y ✕

Tiempo infinito en el modo Caos:
Pulsar L1,L2,R1,R2, y ●

Pasar misiones en el modo Revolución:
Acepta una misión y pulsa, ←,←,←,←, y ▲, pasarás automáticamente a la siguiente.

Puñetazos que decapitan
Pulsa L1,L2,R1,R2, y ■. Tus puñetazos harán rodar cabezas.

Munición infinita
Pulsa L1,L2,R1,R2, y ▲

Protagonista tamaño Pitufo
Pulsa R1,R2, L1, L2, y ✕

Protagonista tamaño Godzilla
Pulsa R1,R2, L1, L2, y ▲

Personajes de vuelta a la normalidad
Pulsar R1,R2, L1, L2, y ● o bien R1,R2, L1, L2, y ■ (en estos casos no se muestra ningún mensaje)

Jugar como Toro
Se puede desbloquear a Toro de dos maneras: en el modo Caos, pulsando →, →, →, →, y ✕; o en el modo Revolución completando con éxito la misión del área Lado Este.

Jugar como Freak
Para jugar como Freak, pulsa →, →,→, → y ● en el modo Caos. También se puede desbloquear completando con éxito el nivel Chinatown en el modo Revolución.

Jugar como Spanky
De igual modo, Spanky puede desbloquearse en el modo Caos o Revolución. En el primero, pulsando →, →, →, →, y ▲. En el segundo completando el nivel Centro Comercial Capitol City.



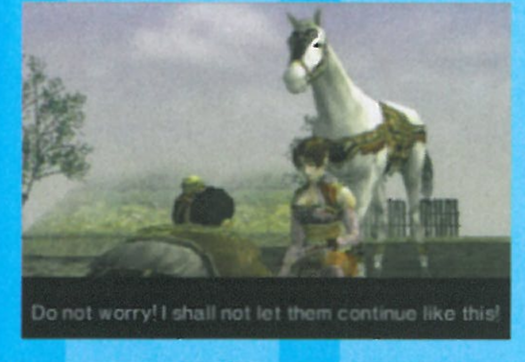
Locura colectiva
Marca R1,R2,L1,L2 y ▲ para hacer que las masas lleguen al punto máximo de vandalismo.
Desbloquear el nivel Chinatown
Conseguir más de 290.000 puntos en el nivel Centro Comercial Capitol City en el modo Caos.
Desbloquear el nivel Lado Este
Conseguir más de 500.000 puntos en el área Chinatown en el modo Caos.
Desbloquear el nivel Central de la Corporación
Conseguir más de un millón de puntos en el área Lado Este en el modo Caos.
Último Clon en Pie
Para desbloquear este nuevo modo de juego de un área determinada (junto a Elimina a Clon en Tiempo), es necesario cúlminar con éxito las versiones de tres y de cinco minutos del modo Caos en dicha área.
Desbloquear el Modo Tiempo Ilimitado en Caos
Al completar con éxito todos los niveles Último Clon en Pie y Elimina Clon en Tiempo del modo Caos, podrás jugar a esta nueva versión sin límite de tiempo.
Cabezas voladoras
Una vez hayas desbloqueado los 'puños decapitadores', tendrás acceso a unas nuevas y sangrientas armas, las cabezas de tus pobres víctimas, que pueden recogerse y utilizarse como arma.
Destrucción total
Un buen modo de atacar a tus enemigos por sorpresa es insistir en disparar a los vehículos ya que, aunque ya hayan volado por los aires, sorprendentemente vuelven a estallar las veces que haga falta.



R.E. NEMESIS Y PARASITE EVE II (PSONE)

Aline Oliveras, una lectora de Ciudad Real, nos pide trucos sobre dos de las mejores aventuras que se pasearon para la gris de Sony. Desgraciadamente, todos los trucos para estos dos juegos se realizan cuando ya se ha llegado al final alguna vez, aunque no por ello dejan de ser interesantes.
Resident Evil Nemesis
Al acabar el juego una vez, se activa el subjuego Mercenarios, y cada vez que juguemos a él recibiremos una cantidad de dinero que podremos canjear por diferentes armas:
- Rifle de asalto con munición infinita **2000 $**
- Cañon Gatling con munición infinita **3000 $**
- Lanzacohetes con munición infinita **4000 $**
- Munición infinita para todas las armas **9999 $**

Para conseguir el diario de Jill, es necesario conseguir todos los archivos del juego. La siguiente vez que juegues, el primer archivo se transformará en el diario.
Parasite Eve II
Para conseguir el **Gunblade** (sí, sí, el arma de Squall en FFVIII) es necesario acabar el juego con el final 'bueno' y obteniendo un rango de 'S'. Para conseguir el arma de **Hipervelocidad**, es necesario acabar el juego con un rango 'A'. Después, al volver a jugar, el arma estará disponible por 20000 BPs.







DINASTY WARRIORS 3 (PS2)

Desbloquear a todos los generales
Resalta el modo Free en el menú principal. Entonces pulsa R2, R2, R2, L1, ▲, L2, R1 y ■. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente.
Desbloquear todos los generales del reino Shu
Resalta el modo Free en el menú principal. Entonces pulsa L1, ■, ▲,R2,L1,L2,L2, y R1. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente.
Desbloquear todos los generales del reino Wei
Resalta el modo Free en el menú principal. Ahora pulsa L2, L1, ■, ▲, L1,L2,R1,R2,L1 y L2. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente.
Desbloquear todos los generales del reino Wu
Resalta el modo Free en el menú principal. Ahora pulsa ▲, ▲, L1, ■, R1,R2,L1,L2 L2 y L2. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente.



Modo test de banda sonora
Resalta el modo Free en el menú principal y pulsa L1,L1, R1,R1, L2, L2, R2, R2, ■, ▲. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente. A partir de ahora puedes oír las canciones del juego en el apartado de opciones del menú.

Seleccionar bando en el modo Free
Resalta el modo Free en el menú principal y marca R1, R2, L2, L1, ■, L1,L2,R2,R1 y ▲. El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente. A partir de ahora puedes elegir con qué bando quieres jugar en los escenarios del modo Free.

Conseguir todas las escenas de vídeo
Resalta el modo Free en el menú principal y marca ▲, L1, ▲, R1, ▲, ■, L2, SSS, R2, y ■ El grito de unos soldados vitoreando te indicará que lo has hecho correctamente.A partir de ahora todas las secuencias de vídeo del juego estarán disponibles en el apartado de opciones del menú.

Salir del juego
La manera de volver al menú desde una partida es sencilla. Basta con pulsar Select y Start a la vez.

Empezar con personajes extra
Las partidas guardadas de Dinasty Warriors 2 son compatibles con su secuela, de manera que si empiezas el juego con una memory card que contenga personajes desbloqueados en la segunda parte de la saga éstos estarán disponibles en la pantalla de selección.

Jugar como Lu Bu
En la fase de la Puerta de Hu Loa, consigue más de 1000 KO's luchando con los aliados.

Final especial de Zhou Yu
Acaba el modo Musou en cualquier dificultad con Da Qiao o Xiao Qiao. En la escena final, aparecerá Zhou You como cantante y bailarín. La voz sigue siendo femenina, y hace exactamente la misma danza, o sea que imagínate qué escena... ni Boris Izaguirre, vamos.

Final especial de Xiao Qiao y Da Qiao
Acaba el juego con Sun Ce y serán Xiao Qiao y Da Qiao quienes bailen en la secuencia final.

Final especial de Dian Wei y Xu Zhu
Acaba el juego con los dos personajes y se pelearán por un ajo en la secuencia final.





SPLASHDOWN (PS2)

Código maestro
Entra en la pantalla de trucos, después en opciones, mantén apretado R2 y marca ↑, ↑, ↓, ↓, ←,→, ←, →, ■, ●, ■, y ●.

Todos los circuitos
Introduce 'Passport' (así tal cual) como código para desbloquear todos los circuitos.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS —COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS— HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS DE LOS CÓDIGOS NO FUNCIONEN.

DEVIL MAY CRY

Por petición de nuestro lector **Angel Romero Monreal** recuperamos los códigos de uno de los juegos más importantes aparecidos para PS2 que no publicamos en su momento.

Debe estar activo
EC8783C01446A6EC

Dante invulnerable
1C84A68815F6E79D
1C84A68C1456E7A5

Guantelete de llamas
4CCE06181456E7A6

Devil Trigger lleno
4CCE06161456E4FD

Máximo Devil Trigger
4CCE061C1456E4FD

Red orbs infinitos
0CE4C94C1426E7A6
4CE4C94C1456692C

Devil Jump
Apretar el boton ▲ y mantener pulsado para volar
0CE1D9661456C00C
1CCE07D4D61EA3DB

Tener todos los movimientos especiales
4CE4C93E1456300B

999 Yellow orbs
4ce4c9381456e404

Siempre en la primera partida guardada
4CCE82381456E7A5

100 arañas en la primera misión secreta
4CCE8DA01456E781

100 arañas en la segunda misión secreta
4CCE8DA41456E781

Todos los modelos y personajes extra desbloqueados
4CE4C02A1456B4A5

Todas las misiones secretas
4CE4C3461456300D

ICO

Debe estar activado
EC87A648143ACAF4

Eliminar la inteligencia de las arañas
Menos enemigos y huyen
1C81884815F6E79D
1C81884C1456E7A5
1C8A3C7015F6E79D
1C8A3C741456E7A5

Pausa y L2 para grabar en cualquier lugar
Cuando cargas la partida, debes volver a sentarte para que aparezca el menú de grabar. Desde ese momento puedes grabar en cualquier sitio, incluso sin Yorda.
0CBF92F61456B10C
4CF6B2741456E7AE

Apretar Select para activar el paseo aéreo
Permite caminar sobre los abismos
DC938022142ED6F7
1C89985015F6E79D
1C8998541456E7A5

Apretar Select+X para volver a la normalidad
Para desactivar el paseo aéreo
DC934022142ED6F7
1C89985039A1B095

RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE

1. FINAL FANTASY VI
2. FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
3. METAL GEAR SOLID BAND
4. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
5. GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
6. FIFA FUTBOL 2002
7. MONSTRUOS. S.A.
8. FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
9. DRIVER 2 (PLATINUM)
10. COLIN MCRAE 2 (PLATINUM)

PS2

1. GRAND THEFT AUTO 3
2. MAX PAYNE
3. MOTO GP 2
4. ACE COMBAT 4
5. PRO EVOLUTION SOCCER
6. DEVIL MAY CRY
7. GRAN TURISMO 3
8. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
9. SILENT HILL 2- DIGIPACK
10. JAK AND DAXTER

N 64

1. POKÉMON SNAP
2. EXCITEBIKE 64
3. PERFECT DARK
4. POKEMON STADIUM 2
5. PAPER MARIO
6. MARIO PARTY 3
7. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK
8. MARIO TENNIS
9. TUROK: RAGE WARS
10. SUPER SMASH BROS

DREAMCAST

1. SHENMUE 2
2. SPIDERMAN
3. TONY HAWK'S PRO SKATER II
4. VIRTUA TENNIS 2
5. HEADHUNTER
6. SEGA RALLY 2
7. SONIC ADVENTURE
8. SOUL REAVER
9. SHENMUE
10. RESIDENT EVIL 3

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **24,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 29**

2 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 1**

3 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14'97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

4 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 16**

5 RESIDENT EVIL 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 16**

6 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

7 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **S. HORROR**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 18**

8 SOUL REAVER
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 13**

9 GRAN TURISMO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 26**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES Y GANA UNA MEMORY CARD!*

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
Ronda Sant Pere, 38, 1º 1ª
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 310 65 17

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29'99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

2 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 38**

3 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 39**

4 RE: CODE VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

6 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **64,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

7 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **56,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

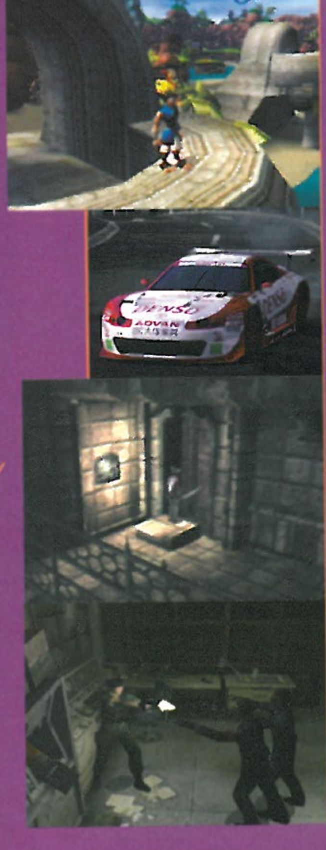
8 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,44 EUR** ANÁLISIS **38**

9 MOTO GP 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 39**

10 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66'05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 37**

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.





LOS MEJORES DEL MES

1 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

2 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**

3 STATE OF EMERGENCY
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **BEAT'EM UP**

4 MAXIMO: GHOSTS TO GLORY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **ACCIÓN**

5 DINASTY WARRIORS 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **BEAT'EM UP**

LOS MÁS ESPERADOS

1 FINAL FANTASY X (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

2 GRANDIA XTREME (PS2)
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **RPG**

3 VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

4 TEKKEN 4 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

5 COMMANDOS 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ESTRATEGIA**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 JAK & DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **56,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

3 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

4 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

5 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 41**

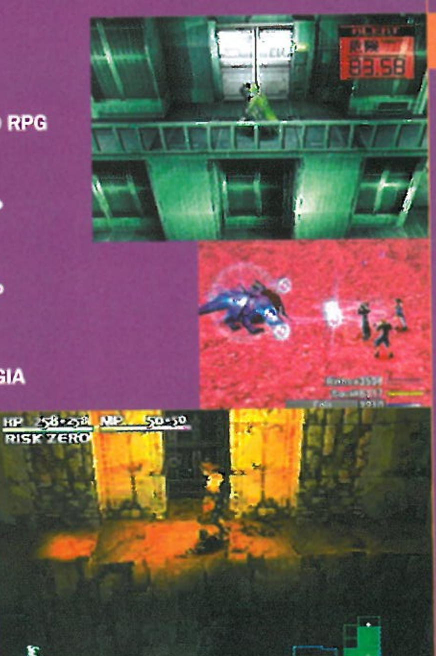
6 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

7 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

8 SILENT HILL 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **62,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

9 RE CODE: VERONICA X
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 36**

10 TIME CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
PRECIO **60,04 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 36**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**



ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con un mando de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.
1 año de PlanetStation + controlador - 15% descuento (sobre el precio de portada) = ¡29,75 euros!

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 29,75 euros (15% de descuento sobre el precio de portada) + los gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

Adjunto talón nominativo a Editorial Aurum
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos)
☐ American Express (15 dígitos)
☐
Nº

Nombre del titular: Caducidad:

Firma: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a EDITORIAL AURUM

Firma del titular:

, a de de 2002
(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Editorial Aurum Suscripción *PLANETSTATION*
Ronda Sant Pere 38, 08010 Barcelona

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUSCRIPCIÓN SE DEBEN AÑADIR LOS GASTOS DE ENVÍO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa. AVISO: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos. NOTA: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Editorial Aurum (93 268 82 28). NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.

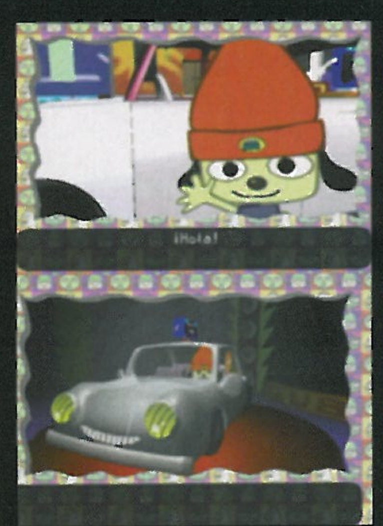
LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.















PARAPPA THE RAPPER

RAP EN UN SOLO PLANO

DESARROLLADOR **NANAON-SHA**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
AÑO DE ORIGEN **1996**

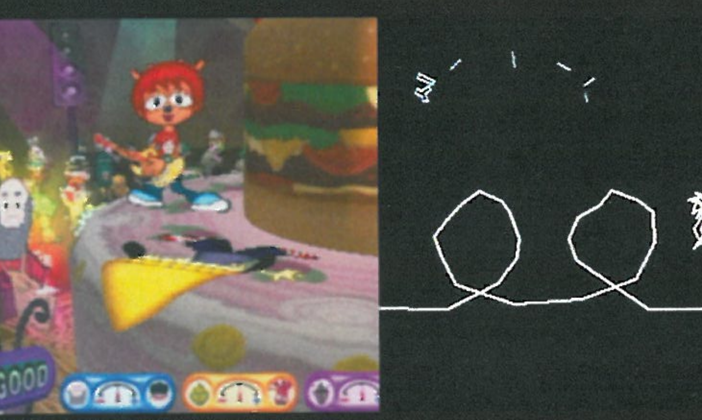
SI HAY ALGO QUE HACE ATRACTIVO ESTE JUEGO AL CONSOLERO ES SU ADICTIVA JUGABILIDAD BASADA EN EL 'PARA PARA', UNA FORMA DE BAILAR MUY POPULAR ALLÁ EN EL ARCHIPIÉLAGO NIPÓN

PaRappa the Rapper fue uno de los primeros títulos aparecidos para la gris de Sony, programado por Nanaon-Sha bajo la dirección de Masaya Matsuura, tal vez uno de los productores más originales de la época de 32 bits. Gracias a su creatividad, la primera aventura del perro rapero más plano del mundo destacó como un juego radicalmente insólito y, además, repleto de un refrescante y atractivo sentido del humor. Además, el cierto toque 'underground' de su diseño de personajes, que estaba muy de moda allá por la mitad de los años 90 en el país del sol naciente, le ayudó a ser un éxito más que notable.

Dada la creatividad del producto, el argumento no podía ser uno cualquiera, así que en este periplo a golpe de rap y hip-hop (eso sí, más cerca de Will Smith que de Eminem) tenemos que ayudar a Parappa a hacerse con el corazón de Sunny Funny, la chica de sus sueños. Para ello quiere emular las andanzas del héroe Jet Baby, bailando a través de cinco escasas fases.

LAS OTRAS INSPIRACIONES DEL MAESTRO MATSUURA

Los productos que se han programado posteriormente en la factoría Nanaon-Sha han estado también dotados de una gran originalidad, marcados con el especial sello de estilo propio y de fuerte personalidad que siempre da a sus producciones Masaya Matsuura. Sólo hay que ver ejemplos tan divertidos y tremendamente innovadores como *UM Jammer Lammy*, *Vib Ribbon* o el mismo *PaRappa the Rapper 2*, recientemente aparecido en nuestro país para PS2.



Pero, sin lugar a dudas, una de las peculiaridades de este *PaRappa the Rapper* que primero llama la atención es su apartado técnico, que usaba por primera vez en la PSX la técnica del *cel shading* (tan y tan explotada hoy en día que ya dejó hace tiempo de ser original). Su combinación de *sprites* planos y escenarios poligonales, cargados de colores chillones y de creatividad alocada, producía un impacto visual inmediato al jugador. No obstante, si hay algo que hace atractivo este juego al consolero es su adictiva jugabilidad, para la que Matsuura se basó en el 'Para Para', una forma de bailar muy popular allá en el archipiélago nipón y que consiste en que cientos de personas imiten sincronizadamente los movimientos marcados por una persona que se encuentra encima de una tarima. Teniendo en cuenta que el juego salió en pleno auge del 'Para Para', no es de extrañar el gran éxito que obtuvo.

POINT WHITE 4

Videojuego del Milenio desarrollado por **De-Mon!! (Valladolid)** Género ***Shoot the Giligates***

El juego está ambientado en el 2056, cuando Canduterio Aznar (nieto de Aznar) consigue alzarse con el poder en Europa. A los dos días de su presidencia tiene que tomar una dura decisión: eliminar a uno de los dos importantes personajes de nuestra época conservados criogénicamente hasta ese momento: Bill Gates, creador de Microsoft, y T-Virus, redactor de *PlanetStation*.
Es entonces cuando se anuncia el torneo de *Point White 4* para decidir a quién cargarse de los dos. Tú tomarás parte de esa dura decisión. El juego, con una banda sonora de lujo, unos gráficos digitalizados parte sí parte no, y la revolucionaria técnica *blood spot* que salpica de sangre la pantalla de tu televisor, son los ingredientes de esta superproducción de Aurum Inc.



Opinión Planet: Por primera vez desde que hacemos el Videojuego del Milenio no nos han enviado sólo la sinopsis, sino ¡incluso el mismo juego! Nuestro redactor T-Virus todavía está llorando de la emoción de haberse visto como protagonista en la pantalla, aunque dice que hubiera preferido compartir espacio con Nuria Fergó en lugar de con Bill Gates pero, claro, no se puede tener todo... Lo malo es que el resto del equipo de *PlanetStation* ahora tiene envidia y todos quieren protagonizar su propio videojuego. Snatcher ha propuesto *Nobel Filter*, en el que hay que salvar al mundo de una invasión de extraterrestres alérgicos al tabaco; Holybear defiende *Gamba de Amigo*, en el que habría que conseguir por todos los medios imaginables que tus amigos te inviten a mariscadas; y nuestra maquetadora Tronji ha pensado en *Orange of Emergency*, en el que hay que acudir a los bares en rescate de las pobres naranjas a punto de ser exprimidas para hacer zumo.

FUERA DE JUEGO









FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora en esta sección enviando el más cachondo y desfasado Videojuego del Milenio que pase por tu cabeza y gana el profundo orgullo personal de aparecer en las sagradas páginas de *PlanetStation*... consiguiendo, de paso, una bonita Pistola Falcon. Escríbenos a:
Ronda Sant Pere 38, 1º 1ª 08010 Barcelona
o bien envía un e-mail a **planet@intercom.es**

GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES N 41

Roberto Medela Balado MALGRAT DE MAR (BARCELONA)

CONCURSO TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PLANET 39)

PREMIADOS CON UN LOTE TONY HAWK'S PRO SKATER 3+BANDA SONORA

Marc Macaya Font BARCELONA, Chema Soane Varela O BURGO (CORUÑA), David Revilla Collado MADRID, Miquel Cabo Lopez CORUÑA, Juan José Montserrat Isbern PALMA DE MALLORCA.

PREMIADOS CON UN JUEGO TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Kevin Lara Cornejo FUENLABRADA (MADRID), Antonio Lorca Galleguillos LA ROBLA (LEÓN), Eduardo Sánchez Fuentes PUENTE GENIL (CÓRDOBA), Jordi Lli Pérez EL PERELLÓ (VALENCIA), Mikel Ferreira Iriondo ERMUA (VIZCAYA)

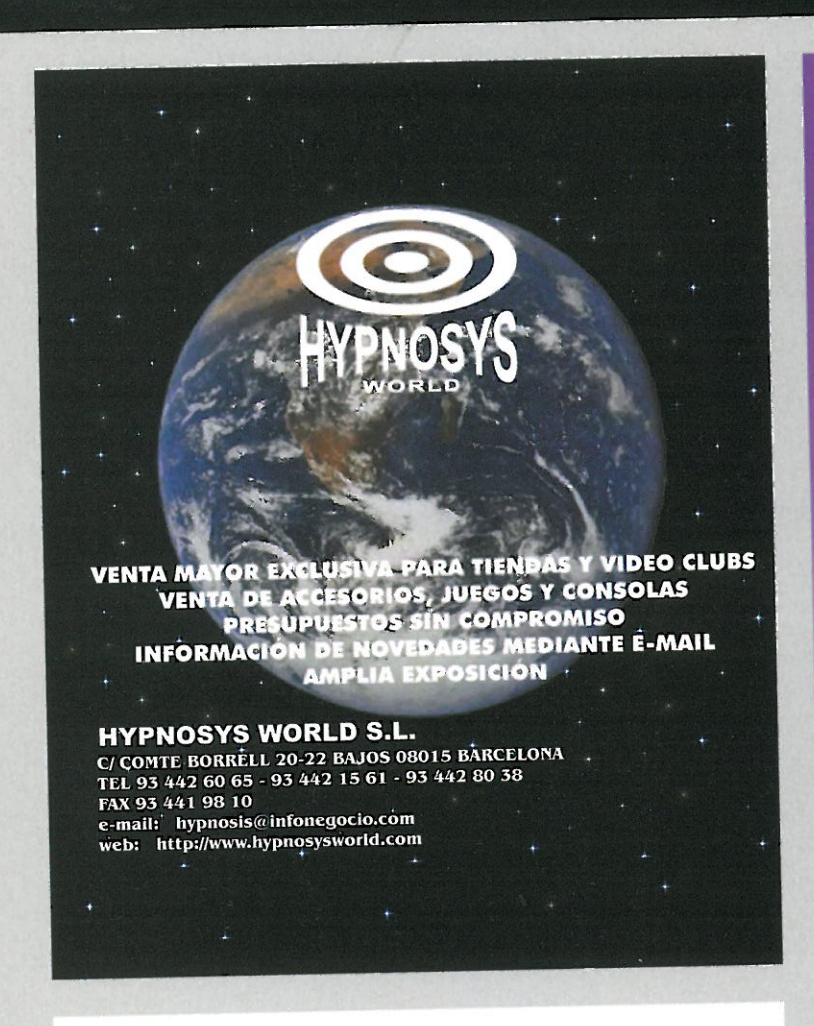
CONCURSO DROPSHIP (PLANET 39)

Oscar Muñoz Vaena BARCELONA, Juan Villena Poveda ALBACETE, Marc Ortigosa Rubio ABRERA (BARCELONA), Egoitz Ruiz Osaba BILBAO, Enrique Hidalgo Martínez MADRID, Iago Castro Riveiro CORUÑA, Daniel Martínez Gallego STA COLOMA (BARCELONA), Oscar Prieto Rubio LEON, Jesus Cotero Monzón SAN ILDEFONSO (SEGOVIA), Manuel Marchal Chica MADRID.

Si quieres anunciarte en este espacio, solicita información en el teléfono

93 630 68 82

TIENDAS















ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.



EL DVD PUEDE SER TU NEGOCIO DE PELÍCULA.
CON NOSOTROS DISPONDRÁS DEL MÁS AMPLIO CATÁLOGO.

Pintor Maella,13 46023-VALENCIA Tlf: 963 31 83 30 Fax: 963 31 83 31
E-mail: multi@infonegocio.com



COMPRAMOS Y VENDEMOS
NUEVO Y USADO
MODERNO Y ANTIGUO

MUY PRONTO NOS VERÁS EN LA MAS SURTIDA PÁGINA DE JUEGOS DE INTERNET CON LOS MEJORES PRECIOS, ESTÁTE ATENTO

VENDEMOS Y COMPRAMOS EN TODA ESPAÑA

ESTAMOS EN:
MÓSTOLES, CALLE SIMÓN HERNANDEZ, 53
CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
EL TELEFONO Y FAX: 916.475.788
INTERNET: v-consolas@terra.es

CHOLLO GAMES
VIDEOJUEGOS®

CONSULTA TODOS LOS JUEGOS DISPONIBLES EN NUESTRA PAGINA WEB...

COMPRAMOS LIQUIDACIONES DE TODO TIPO DE JUEGOS PARA CONSOLAS Y MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS ANTIGUAS.

PARASITE EVE — 72 EUROS
CHOCOBO DUNGEON 2 — 78 EUROS
LEGEND OF MANA — 84 EUROS
WILD ARMS 2 — 84 EUROS
ARC THE LAD COLLECTION

C/ Arenal 8-1» Planta-Local 18
28013 - Madrid
Tlf: 915232393 Fax: 915232408

HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.ES
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.COM
E-MAIL: GENERAL@CHOLLOGAMES.ES

AHORA ABIERTO SABADOS TARDE

TODO EN RPG AMERICANO

FINAL FANTASY CHRONIC.	90	BRIGANDINE	78
FINAL FANTASY TACTICS	78	XENOGEARS	114
FINAL FANTASY ANTHOL.	114	SHADOW TOWER	54
RHAPSODY	78	HOSHIGAMI	84
THOUSAND ARMS	78	OGRE BATTLE	84
BRAVE FENCER MUSASHI	84	THREADS OF FATE	78
BEYOND THE BEYOND	78	VANGUARD BANDITS	78

TODO PARA TODAS TUS CONSOLAS DESDE LA ATARI 2600 HASTA LO ULTIMO PARA X-BOX, GAME CUBE, PLAYSTATION 2 Y GAME BOY ADVANCE LO ENCONTRARAS EN NUESTRA TIENDA.
SOLICITA NUESTRA LISTA.

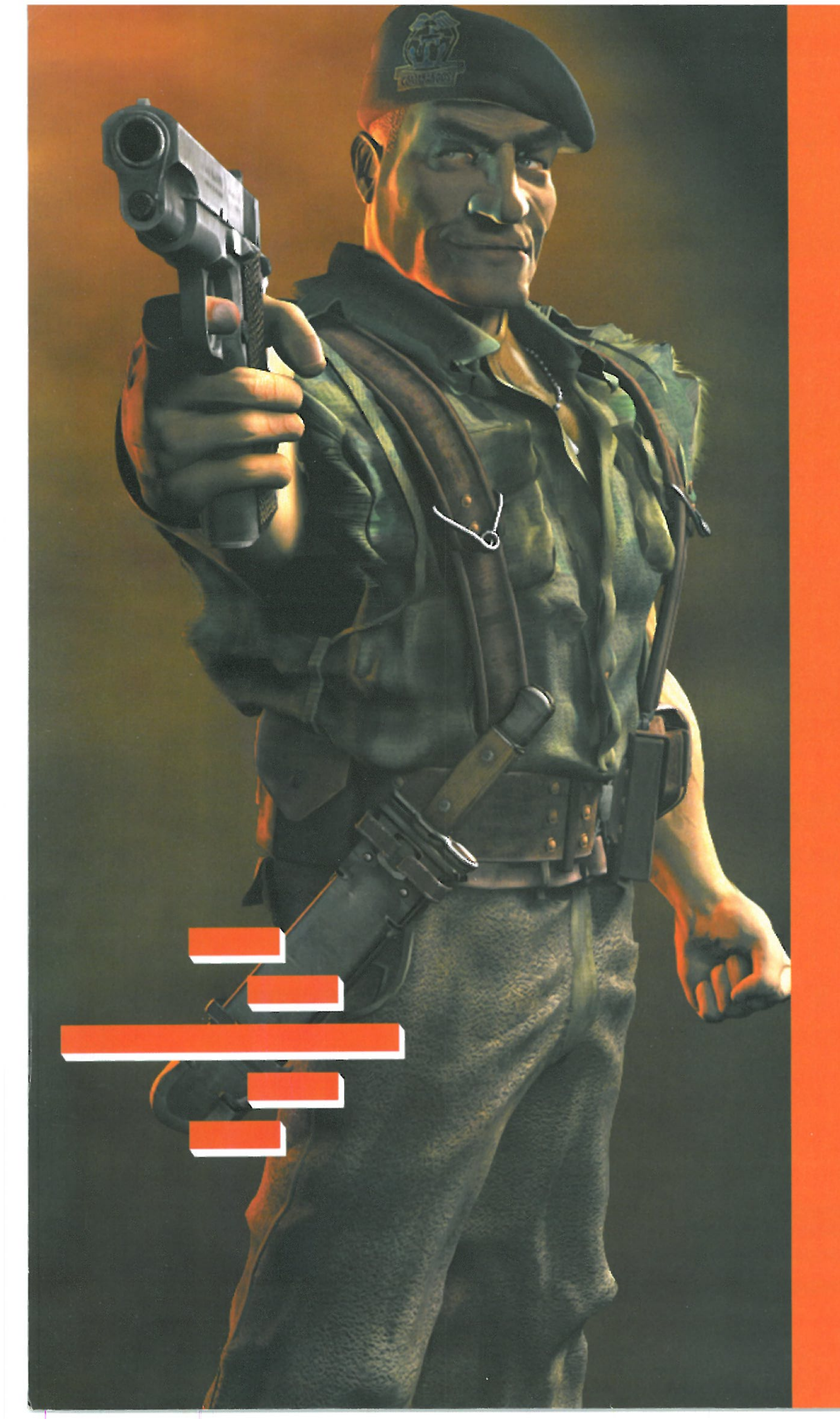
VEN A CONOCER NUESTRA AMPLIACION. AHORA + JUEGOS + MERCHANDISING + DE TODO...



DRAGON BALL LEGENDS

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24-48 HORAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Se avecina una gran batalla en la que sólo los mejores sobrevivirán. No, no nos estamos refiriendo a la final de Eurovisión, si no a la lucha por el cetro del mejor beat'em-up de PlayStation 2 entre juegazos como *Tekken 4*, *Soul Calibur 2* o *Virtua Fighter 4*. El mes que viene empezaremos a sacar algunas conclusiones con un análisis a fondo de este último en el que descubriremos todas sus virtudes (que no son pocas).

La mayor aportación patria al mundo de los videojuegos desde *Emilio Butragueño* se acerca a nuestras PS2. *Commandos 2* ya ha arrasado en los PC y en el próximo número vais a descubrir porqué. Tipos duros, estrategia y una gran calidad gráfica son las principales bazas del equipo de Gonzo Suárez.

La cercanía del Mundial nos ha empezado a afectar peligrosamente. No es que esperemos grandes gestas de la selección española (mucho nos tememos que el "vamos que nos vamos" va a volver a ser su grito de guerra), pero la fiebre futbolera nos ha obligado a preparar un especial con muchas sorpresas relacionadas con los videojuegos basados en el 'deporte rey'.

Aunque en este número ya le hemos dedicado un especial, todavía quedan muchos secretos por descubrir de *Grandia 2*. Un RPG de tal calibre nos podría dar para llenar un par de revistas, pero intentaremos condensarlo todo en un completo análisis que os ofreceremos tras pasarnos el juego de arriba abajo. Profesionales que somos.

A LA VENTA A MEDIADOS DE ABRIL

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.



CAMBIA TU BUZÓN DE VOZ

www.mi-contestador.com

PON LA VOZ DE TU PERSONAJE FAVORITO... DINIO, YOGUI, CARTMAN....

¡¡HAZLO YA!!

906 42 41 18

Válido para todos los móviles

TOP TEN

600605	Carmen Sevilla	600616	Los Picapiedras
600606	Chiquito	600619	Rocío Jurado
600609	Dinio	600620	Yogui y Bubu
600612	Jose Mª García	600623	Fidel Castro
600614	Paco Rabal	600624	Cartman S. ParK

Tu música y los mejores logos en tu móvil

906 29 81 77

PERSONALIZA YA TU MÓVIL!!!
Sólo tienes que llamar al **906 29 81 77** ¡¡recibirás en tu móvil el logo o tono que hayas elegido!!

TOP 15 LOGOS



1	04036	6	03021	11	12006
2	02047	7	01002	12	09002
3	00025	8	03047	13	13002
4	00046	9	04045	14	13025
5	09007	10	08001	15	13064

TOP 10 TONOS

1	Misión imposible - CINE	10451
2	Dirty Dancing - CINE	11517
3	Titanic - CINE	10461
4	Dancing Queen - ABBA	20002
5	Black or white - MICHAEL JACKSON	20011
6	Batman - CINE	11246
7	Charlie Angels - TV	20019
8	Take on me - AHA	20039
9	The final countdown - EUROPE	20043
10	Yesterday - THE BEATLES	20045

LOGOS

¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD!! ¡¡NOVEDAD¡¡ ¡¡NOVEDAD!!

15005	13073	12007	03045	03051
15035	13037	09006	03037	03052
13093	09003	04005	03036	03032
13105	10006	03020	01008	02001
13096	02026	03002	01012	02043
13097	02007	01001	01013	02033
13061	02022	01003	01014	15034
13074	02038	00009	02002	02031

TONOS

Bee Gees	20009	It´s my life	20013
Ace of base	20003	Spanish eyes	20017
Beach boys	20007	Grease	20023
Aqua	20006	I feel good	20024
Always	20012	Music	20030
Oops I did it again	20014	Rocky	20034
Living la vida loca	20028	The Cramberries	20041
Moon River	20029	The Cure	20042
Pretty woman	20033	Nirvana	10099
Queen	11414	Smooth Criminal	11271
Let it be	10517	Every time you go away	11341
Pet shops boys	11079	The call	11546
The Beatles	11381	12 days	10154
Something in the air	11400	Yupi yupi hey	10447
Cazafantasmas	10443	Cosas de casa	10485
Star Wars	10457	Evita	10489
Superman	10458	Pipi calzas largas	10643
Aladdin	10469	Fantasía	10053
La bella y la bestia	10477	She bangs	20035
Oficial y caballero	11250	All I need	10668

NO VÁLIDO PARA MOVILINE

Llama e indica el número de tono e icono que quieres, tu número de móvil... ¡¡y aparecerá en tu pantalla!!

Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110. TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950 · Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50 · Alcatel SÓLO TONOS One Touch Easy 300
Ericsson SÓLO TONOS T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888 · Siemens SÓLO TONOS SL 45 · Panasonic SÓLO TONOS EB6092

CHISTES

¿Te quieres reir? Envía un mensaje con el código del tipo de chiste que prefieras. Te contamos los mejores chistes en tu móvil.

chistes55:feminista	chistes55:futbol
chistes55:machista	chistes55:matrimonio
chistes55:borracho	chistes55:suegra
chistes55:varios	chistes55:superman
chistes55:general	chistes55:chino

Este mes regalamos bicicletas, móviles y 100.000 ptas. en metálico. Sólo tienes que mandar un mensaje con el texto SORTEO55

mi SMS

ENVÍA TUS MENSAJES AL 7610

PRECIO MENSAJE: 1,20 Euros/mensaje para VODAFONE Y AMENA
0,90 Euros/mensaje para MOVISTAR

EXCUSAS

¿Tu novia te ha pillado, has llegado tarde al trabajo...? Mándanos un mensaje con el texto **EXCUSAS55** para recibir las mejores y más ingeniosas excusas.

LIGAR FÁCIL



YO SIEMPRE LIGO FÁCILMENTE. ¿Y TÚ?. Los mejores trucos y consejos para ligar..., estés donde estés. Envía un mensaje con el código **LIGARFACIL55**

CITAS

¿Te gustaria impresionar a los que te rodean? Con nuestras citas célebres lo conseguirás fácilmente. Envíanos un mensaje con el texto **CITAS55**

CHAT



¡¡NUNCA MÁS TE ABURRIRÁS!!. Si buscas a alguien para quedar, ir al cine, hablar de cualquier cosa., ligar o a tu media naranja... no busques más, éste es tu chat. Aquí tienes un montón de amigos y amigas esperando tus mensajes para chatear contigo.

Bla Bla Bla BLA Bla

¿A qué esperas? Envía un mensaje con la palabra **CHAT55** ¡Todos están deseando conocerte!



Antonio Martínez. 31 años.
Paquete desde 1991.
Antonio nació para ser piloto de carreras. Todos sus esfuerzos en casa para tener una moto fueron inútiles. Huelga de hambre. No hablaba con nadie. Se encerraba en su cuarto. Lo hizo todo, pero nunca logró cumplir su sueño. Gracias a Luis su mejor amigo, calmaba su afición. Eso sí, siempre de paquete. Ahora su sueño se ha cumplido con MotoGP2. El mejor simulador de motos. Con todas las motos del Campeonato del Mundo de 500 cc. Con todos los pilotos. Con todos los equipos. Con mejores gráficos y efectos, con cinco nuevos circuitos, con diferentes condiciones climatológicas, con repeticiones de carrera como si fuera una retransmisión de televisión. MotoGP2 para los auténticos aficionados a las motos.
PlayStation2
MotoGP 2
namco
motogp
PlayStation2
EL OTRO LADO
es.playstation.com